



# Kesenian Randai di Minangkabau

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

---



# **KESENIAN RANDAI DI MINANGKABAU**

Oleh  
**Chairul Harun**

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



**KESENIAN RANDAI  
DI MINANGKABAU**

**Penulis**

Chairul Harun

**Ilustrasi Foto**

Chairul Harun

**Disain Grafis**

Risman Marah

**Penerbit**

Proyek Pembinaan Media Kebudayaan  
Ditjen Kebudayaan, Depdikbud  
Jakarta

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Daftar Isi .....	iii
Daftar Foto .....	v
Kata Pengantar .....	vii
Prakata .....	1
<b>I. MENGENAL ALAM MINANGKABAU .....</b>	<b>3</b>
A. Menoleh pada Tambo .....	3
1. Kisah Putera Iskandar Zulkarnain .....	3
2. Airnya Jernih, Ikannya Jinak .....	6
3. Sutan Marjo Basa dan Sutan Balun .....	7
4. Anjing yang Merubah Hukum .....	9
5. Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang .....	12
6. Kelarasan Koto-Piliang dan Bodi-Caniago .....	13
7. Teka-teki dan Kisah Anak Kerbau .....	16
8. Enggang Datang dari Laut .....	22
9. Adat Bersendi Syaraka, Syarak Bersendi Adat .....	24
B. Mengamati Lukisan Sejarah .....	26
1. Manusia Pertama dan Sistem Matrilineal .....	26
2. Motif Hiasan Spiral dan Nama Minangkabau .....	27
3. Lada dan Agama : Sumber Sengketa .....	28
4. Aceh Ikut Campur Tangan .....	30
5. Syarak Mendaki, Adat Menurun .....	33
6. Kaum Putih dan Kaum Hitam .....	36
7. Darul Islam Minangkabau .....	37
8. Belanda Menggantikan Peranan Aceh .....	38
<b>II. KESENIAN MINANGKABAU .....</b>	<b>42</b>
A. Kedudukan Kesenian dalam Adat Minangkabau .....	42
1. Kristalisasi Pengalaman Sejarah .....	42
2. Nan Baik Budi, Nan Indah Bahasa.....	43

3.	Berguru Kepala Ajar .....	46
4.	Bersuluh Matahari, Bergelanggan .....	48
5.	Duduk Punya Permainan, Tegak .....	49
B.	Bentuk-bentuk Kesenian di Minangkabau .....	52
1.	Yang Usang Diperbaharui .....	52
2.	Kata-kata Selalu Berumpama .....	54
3.	Oi Saluang Tolong Sampaikan .....	60
4.	Berat Ringan Ku Pikul Seorang .....	62
5.	Semut Diinjak Tidak Mati, Alu Tertarung Patah Tiga ..	65
6.	Rumah-gadang : Tonggak Gaharu, Lantai Cendana ..	69
<b>III.</b>	<b>RANDAI TEATER TRADISIONAL MINANGKABAU ....</b>	<b>72</b>
A.	Pengertian Randai .....	72
1.	Gelombang Laut dan Berhandai-handai .....	72
2.	Bujang yang Sembilan Orang Menari Randai .....	74
3.	Rumah Gadang Bertungganai, Kapal Bernakoda .....	78
4.	Membuhul Tidak Membuku, Menyambung .....	80
5.	Seukur Maka Jadi, Sesuai Maka Dipakai .....	87
B.	Randai Itu Ibarat Rendang .....	95
1.	Perlu Ada Ukur dan Jangka .....	95
2.	Lain Lubuk Lain Ikannya, .....	96
3.	Kata Berjawab, Gayung Bersambut .....	110
4.	Duduk Bersama Berlapang-lapang .....	119
5.	Tidak Ada yang Percuma .....	125
<b>IV.</b>	<b>ZAMAN BERUBAH, MUSIM BERGANTI .....</b>	<b>128</b>
1.	Di Mana Bumi Dipijak, di situ Langit Dijunjung .....	128
2.	Lain Tempat Tegak, Lain yang Tampak .....	129
3.	Berjalan Telah Sampai ke Batas .....	133
	<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>134</b>

## DAFTAR FOTO

Foto 1.	<i>Gerak Gelombang dalam Randai Bersumber dari Pencak Silat .....</i>	75
Foto 2.	<i>Gerak Gelombang dalam Randai .....</i>	76
Foto 3.	<i>Gerak Gelombang dalam Randai .....</i>	81
Foto 4.	<i>Pencak Silat adalah Unsur Terpenting dalam Randai .....</i>	82
Foto 5.	<i>Permainan Randai dengan Menggunakan Senjata Tajam ...</i>	94
Foto 6.	<i>Gerak Pasambahan dalam Randai Merupakan Bagian Penting dalam Pertunjukan Randai .....</i>	101
Foto 7.	<i>Suasana Pertunjukan Randai .....</i>	103
Foto 8.	<i>Salah Satu Adegan Randai dengan Cerita "Si Malanca". Dimainkan oleh Kelompok Randai 'Ikan Sakti' Sungai Jer-nih, Kab. Agam. Peranan Wanita dimainkan oleh Pemain Pria .....</i>	126
Foto 9.	<i>Pertunjukan Randai digemari tidak saja oleh Orang Tua-tua, tetapi juga Anak-anak .....</i>	130
Foto 10.	<i>Mesjid Merupakan Lembaga Pendidikan yang Penting dalam Masyarakat Minangkabau. Latihan Randai dan Silat dimulai apabila sudah selesai mengaji dan menjalankan sembahyang Isya' .....</i>	133



## KATA PENGANTAR

Proyek Pembinaan Media Kebudayaan Jakarta dalam tahun anggaran 1991/1992, melaksanakan beberapa kegiatan yang berkaitan dengan Penyebarluasan Informasi Budaya, antara lain menerbitkan "Pustaka Wisata Budaya".

Penerbitan Pustaka Wisata Budaya ini dilaksanakan mengingat informasi tentang aneka ragam kebudayaan Indonesia sangat kurang. Dengan menampilkan informasi yang mudah dipahami, diharapkan dapat ditingkatkan perhatian, minat dan apresiasi masyarakat terhadap objek atau sesuatu yang mempunyai potensi untuk dikembangkan sebagai objek wisata budaya.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sejak persiapan, penyusunan, dan penyelesaian, hingga buku ini dapat terbit. Sebagai sebuah terbitan Pustaka Wisata Budaya, buku ini tentu masih jauh daripada sempurna. Kritik, perbaikan serta koreksi dari pembaca kami terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan buku ini.

Mudah-mudahan, dengan terbitnya Pustaka Wisata Budaya ini, dapat bermanfaat dalam meningkatkan budaya dan pengembangan wisata budaya.

Proyek Pembinaan Media Kebudayaan Jakarta  
Direktorat Jenderal Kebudayaan  
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Pemimpin,



I.G.N. Widja, SH.  
NIP. 130606820

## PRAKATA

*Keris berwarna tanah liat  
Mata setajam bulan sabit  
Kutulis semua yang dapat  
Sisa tersimpan dalam langit*

Dalam wilayah Negara Kesatuan Replublik Indonesia ada sebuah daerah-kebudayaan bernama Minangkabau. Di daerah itu ditemukan masyarakat yang mempunyai sistem kekerabatan matrilineal. Sistem ini inti dari kebudayaan Minangkabau.

Orang Minangkabau menamakan seluruh sistem kemasyarakatan dan kebudayaannya yang lengkap, utuh dan bulat sebagai Adat. Seluruh aspek kehidupan, seluruh cipta, rasa dan karsa manusia di daerah jantung barat Pulau Sumatera ini dapat dicari sumbernya pada Adat.

Demikianlah seluruh bentuk kesenian di Mingangkabau, termasuk *Randai* sebagai teater tradisional bermata air dan berjalin erat dengan Adat. Belum ada buku yang menjelaskan apakah *randai* itu, bagaimana hubungannya dengan Adat Minangkabau, bagaimana proses terbentuknya dan bagaimana penampilannya, serta apa artinya bagi masyarakat Minangkabau.

Buku "*Kesenian Randai di Minangkabau*" ini mencoba menjawab semuanya itu dengan sebuah lukisan yang tertulis dalam gaya yang diilhami sastera lisan Minangkabau yang banyak menggunakan pepatah-petitih, perbandingan dan kiasan.

Buku ini ditulis bukan untuk mahasiswa dan siswa jurusan kesenian. Artinya, ia bukanlah karya ilmiah atau buku pegangan. Tetapi buku ini ditulis untuk menjadi bacaan orang awam, generasi muda dan wisatawan yang ingin berkenalan dan bertamasya ke dalam alam kebudayaan Minangkabau umumnya dan kesenian khususnya. Mereka akan bertamasya dari panorama kehidupan ke panorama kehidupan yang lain.

Untuk dapat memasuki dan menikmati *randai*, lebih dahulu perlu memasuki Alam Minangkabau, mulai dari Mitos, Legenda, sampai

proses tersusunnya Adat dan peristiwa-peristiwa sejarah. karena itu penulis memberikan porsi yang cukup banyak untuk hal ini.

Dan sistematik buku ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu agar pembaca dapat mengenal kesenian *randai* yang tidak terpisah dari manusia, lingkungan, sikap, dan pandangan hidup pendukungnya.

Banyak hal yang luput dari perhatian penulis, karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan bacaan, apalagi karena kebudayaan Minangkabau yang punya keunikan itu, tetap sebuah "rahasia besar yang belum banyak diungkapkan".

Tegur sapa pembaca sangat penulis hargai.

Penulis.

## **BAB I**

### **MENGENAL ALAM MINANGKABAU**

*Berhitung dari Esa  
Mengaji dari Alif*

#### **A. MENOLEH PADA TAMBO**

##### **1. Kisah Putera Iskandar Zulkarnain**

Hatta, tersebutlah nama *Sultan Iskandar Zulkarnain Yang Bertanduk Emas* yang kekuasaannya menyebar ke delapan penjuru angin. Dengan kodrat dan iradat Allah, diturunkan dari sorga seorang bidadari yang akan menjadi permaisurinya.

Dari perkawinannya dengan bidadari dari sorga itu Sultan Iskandar Zulkarnain dikarunia 3 orang putera, masing-masing bernama (bergelar) *Sultan Sri Maharajo Alif, Sultan Sri Maharajo Dipang dan Sultan Sri Maharajo Dirajo*.

Pada suatu ketika, ketiga orang bersaudara itu meninggalkan daratan Asia, berlayar arah ke timur dengan membawa mahkota warisan dari ayah mereka. Waktu sampai di laut Langkapuri, mereka bersengketa memperebutkan siapa yang berhak atas mahkota tersebut. Mahkota itu jatuh ke dalam laut dan tidak dapat diambil lagi karena dibelit oleh ular naga.

Di sini ketiganya berpisah. Sultan Maharajo Alif berlayar ke Benua Rum dan kemudian menjadi Raja di sana. Sultan Maharajo Dipang terus ke timur dan menjadi Raja di Benua Cina.

Sultan Maharajo Dirajo masih tinggal di laut Langkapuri menunggu kesempatan baik untuk mengambil mahkota yang jatuh itu. Dan kesempatan baik itu datang. Laut tenang, tidak beriak bergelombang. Cahaya mahkota membayang ke atas permukaan laut. Mahkota itu diselami dan dapat dilepas dari belitan ular naga.

Kemudian Sultan Maharajo Dirajo berlayar ke selatan dan membelok ke tenggara. Dari tengah lautan tampak gunung berapi yang



mengepulkan asap. Mula-mula hanya tampak sebesar telur. *Jung* dilayarkan ke gunung itu. Tidak lama setelah itu tampaklah daratan.

Sultan Sri Maharajo Dirajo memutuskan mendarat, dan seluruh isi *jung* turun.

"Kita akan menetap di sini", kata Sultan Sri Maharajo Dirajo.

Pengikutnya banyak yang bimbang mendengar ucapannya. Karena itu Sultan Sri Maharajo Dirajo memerintahkan menghancurkan kapal yang membawa mereka. Dengan demikian tidak seorang pun yang akan dapat kembali.

Sultan Sri Maharajo Dirajo mengira pulau itu robekan dari daratan Asia. Sebab itu ia memberi nama *Pulau Perca*. Kemudian pulau ini mempunyai nama beberapa lagi, di antaranya Pulau Emas, Pulau Harapan, Pulau Andalas dan Pulau Samudra (*Sumatra*).

Sebuah keputusan telah diambil. Arah tujuan telah jelas, yaitu puncak gunung berapi. Gunung ini kemudian bernama *Gunung Marapi*.

Sultan Sri Maharajo Dirajo dan pengikutnya terus bergerak, hingga berada pada suatu tempat dan keadaan yang digambarkan sebagai " laut menyentak surut, langit menyentak naik ".

"Di sini ranting dipatah, air di-*sauk* dan langit di-*jujung*", kata Sri Maharajo Dirajo pada pengikutnya.

Ucapan ini disambut dengan riang dan tempik sorak. Maka dibukalah hutan semak belukar. Seorang arsitek yang bernama *Tun Tejo Gurhano* diperintahkan membuat rumah tempat tinggal. Untuk mengenangkan *jung* yang dimusnahkan di pantai, ia membuat rumah panggung dengan model yang mengingatkannya pada *jung* itu. Sebagai atap digunakan ijuk atau serabut dari pohon enau, sebab pohon rumbia tidak ditemukan di pegunungan. Maka sebuah rumah besar pun didirikan.

Sultan Sri Maharajo Dirajo dan seluruh pengikutnya tinggal di rumah panggung itu. Mereka hidup sebagai satu kaum. Kemudian rumah besar itu dalam bahasa Minangkabau bernama *Rumah Gadang* atau Rumah Adat.

Karena tempat tinggal sudah ada, maka di-*teruka* pula sawah dan ladang. Tun Tejo Gurhano memimpin penerukaan sawah yang sangat luas yang diberi nama *Sawah Satampang Banieh*.

Berkat kerja keras, dalam waktu yang tidak terlalu lama, sebuah perkampungan telah terwujud. Kampung ini diberi nama *Pariangan*.

Sesudah itu didirikan pula perkampungan baru yang bernama Padang Panjang, hingga kedua perkampungan itu menjadi sebuah negeri kembar dengan nama *Pariangan-Padang Panjang*.

Kegiatan penerukaan berjalan terus. Perladangan-perladangan baru yang bernama *taratak* berangsur-angsur disusun menjadi sebuah dusun. Batas-batas sawah ladang tiap penggarap ditentukan dengan jelas.

Dusun-dusun yang makin banyak ditata lebih baik dengan mendirikan *rumah-gadang* baru untuk perempuan-perempuan yang telah beranak-pinak. Jalan setapak diperlebar, balairung dibuat tempat pertemuan, gelanggang permainan pemuda-pemuda diadakan pula. Tempat mandi, baik di lubuk sungai maupun pancuran ditertibkan. Sebuah kampung telah dibangun. Kampung ini dinamakan *Koto*.

Di tengah Koto ditanam pohon beringin dan kemudian pohon beringin dijadikan lambang kepemimpinan dengan ungkapan "uratnya tempat bersila, batangnya tempat bersandar, daunnya yang rimbun tempat berlindung di waktu panas dan berteduh di waktu hujan".

Dengan berdirinya Koto-Koto di Pariangan, Padang Panjang, di *Guguk*, di *Sikaladi*, di *Sungai Jambu* dan lain-lain, ketertiban hukum dan pemerintahan pun disusun.

Maka berdirilah Kerajaan *Lagundi Nan Baselo* dengan mengambil nama dari tumbuh-tumbuhan yang ada di Pariangan dekat Bukit Siguntang. Pusat Kerajaan tersebut di Pariangan dengan Raja yang pertama Sri Maharajo Dirajo.

Undang-Undang yang keras dijalankan. Undang-Undang waktu itu bernama *Undang-Undang Nan Tigo*. Undang-Undang Nan Tigo terkenal dengan 3 adagiumnya yakni *Sinumbang-jatuh* yang maksudnya hukuman raja tidak boleh dibanding atau dibantah, *Sigamak-gamak* maksudnya siapa yang cepat itu yang mendapat dan *Silamo-lamo* yang berprinsip bahwa siapa yang berhak hidup dan menguasai yang lemah.

Sultan Sri Maharajo Dirajo digantikan oleh puteranya *Datuk Suri Dirajo*. Para pionir terus bergerak mendirikan *taratak*, dusun dan *koto* yang baru.

Sawah menjadi, ladang berkembang, ternak beranak-pinak dan jumlah penduduk terus bertambah. Kemakmuran telah tercapai.

Tetapi Datuk Suri Dirajo tidak puas dengan keadaan rakyatnya. Undang-Undang Nan Tigo dianggap terlalu keras, sering dilaksanakan tanpa rasa keadilan dan peri-kemanusiaan, meskipun tujuan utama mencapai ketertiban telah terujud.

Maka disusunlah Undang-Undang yang baru. Undang-Undang itu bernama *Hukum Tarik Balas* dengan adagium "*Hutang emas dibayar emas, hutang budi dibayar dengan budi, hutang nyawa dibayar dengan nyawa*".

Semangat perang dari turunan Iskandar Zulkarnain telah reda, tetapi semangat pengembaraan tetap menyala.

Rombongan-rombongan pioner terus meneruka hutan di sekitar Gunung Marapi. Mereka mencari dataran-dataran dan lembah-lembah yang subur.

## 2. Airnya jernih, ikannya jinak.

Peneruka yang bergerak ke sebelah timur Gunung Marapi mendirikan beberapa buah Koto di wilayah yang luas dan datar. Wilayah ini kemudian disebut *Luhak Tanah Datar* yang sifat alam dan manusianya diibaratkan : "airnya jernih, ikannya jinak, menghukum adil dan berkata benar".

Rombongan peneruka yang bergerak ke sebelah barat mendirikan Koto baru mulai dari lereng Gunung Marapi sampai ke lereng Gunung Singgalang. Wilayah ini dikenal sebagai *Luhak Agam* dengan sifat alam dan manusianya diibaratkan : "airnya keruh, ikannya liar, buminya hangat, berkata keras".

Peneruka-peneruka yang bergerak ke utara sampai ke lereng Gunung Sago mendirikan Koto sebanyak 50 buah. Wilayah ini disebut *Luhak Limapuluh Koto* dengan alam dan manusianya diibaratkan : "airnya jernih, sayaknya landai dan ikannya banyak, mulutnya manis, guraunya riuh".

Seluruh *luhak* yang didirikan para peneruka yang berasal dari Pariangan atau Lagundi Nan Baselo itu dinamakan *Luhak Nan Tigo*. *Luhak Nan Tigo* ini merupakan *Alam Minangkabau* dengan pusat alam

Gunung Marapi. Gunung Marapi ini dikawal oleh Gunung Singgalang Gunung Tandikat, Gunung Talang dan Gunung Sago.

Perluasan wilayah selanjutnya masih berlangsung, tetapi tidak sepesat pembentukan Luhak Nan Tigo. Wilayah di luar Alam Minangkabau disebut daerah Rantau. Rantau di sebelah barat sampai ke samudera raya merupakan daerah Pesisir, sedangkan rantau di sebelah timur Bukit Barisan hanya dinamakan daerah rantau.

### 3. Sutan Marajo Basa dan Sutan Balun

Dalam mengendalikan Alam Minangkabau, Datuk Sri Dirajo dibantu oleh seorang penasehat, seorang yang cerdik cendekia. Ia bernama Cati Bilangpandai. Cati Bilangpandai 'beralam luas berpandangan jauh'.

Ajaran Cati Bilangpandai yang penting adalah :

*Yang setitik jadikan laut.*

*Yang segumpal jadikan gunung,*

*Alam takambang jadikan guru.*

Datuk Suri Dirajo mempunyai isteri yang bernama Puti Indah Jalito. Dari perkawinan ini lahir Sutan Marajo Basa. Ada pula yang menyebut Sutan Panduko Basa.

Dalam masalah kecendekiaan, Sutan Marajo Basa dididik oleh Cati Bilangpandai. Tetapi dalam ilmu silat dan ilmu batin diasuh oleh *Datuk Dingalau* yang bertapa dalam sebuah gua dekat Pariangan.

Ketika Datuk Suri Dirajo mangkat, Sutan Marajo Basa menjadi Yang Dipertuan di Lagundi Nan Baselo. Dan Cati Bilangpandai yang jadi penasehatnya mengawini Puti Indah Jalito ibu Sutan Marajo Basa yang telah menjadi raja.

Tidak lama kemudian Puti Indah Jalito melahirkan seorang putera dan diberi nama Sutan *Balun*.

Sejak masih kanak-kanak Sutan Balun sudah memperlihatkan kecerdasan yang diturunkan ayahnya Cati Bilangpandai. Seperti halnya dengan kakak seibunya Marajo Basa, ia juga belajar ilmu silat dan ilmu



batin dari Datuk Dingalau. Malahan ia sering bertapa dan mengembara di sekeliling gunung Marapi.

Ia lebih banyak mengenal kehidupan rakyat yang sebenarnya jika dibanding dengan kakaknya Sutan Marajo Basa. Ia banyak menemukan kejadian-kejadian yang tidak patut, baik menurut perasaan kemanusiaannya maupun akal sehatnya. Ia beranggapan semua ini akibat kelemahan hukum Tarik Balas.

Karena cinta pada rakyat dan sayang pada negeri, Sutan Balun mengusulkan pada kakaknya supaya mengganti atau paling kurang meninjau kembali Hukum Tarik Balas. Sutan Marajo Basa menolak, sebab ia tidak mau merubah apa yang telah diwariskan oleh ayahnya. Sutan Balun tidak putus-asa, ia terus mendesak kakaknya supaya mengadakan perubahan dalam hukum.

Desakan Sutan Balun ini malahan menimbulkan kecurigaan Sutan Marajo Basa. Ia punya prasangka jelek. Ia mengira Sutan Balun ingin menggantikannya sebagai Yang Dipertuan di Lagundi Nan Baselo. Kecurigaannya ini tidak disembunyikannya.

Sutan Balun merasa sedih dengan sikap kakaknya itu. Akibatnya ia memutuskan pergi merantau. "Sayang pada anak dilecuti, sayang pada kampung ditinggalkan", demikian semboyan yang dipakai Sutan Balun.

Kepergian Sutan Balun ini tentu saja merisaukan Cati Bilangpandai dan Puti Indah Jalito. Tetapi keduanya tidak mau memaksa Sutan Balun tetap tinggal di kampung sebab akibatnya akan buruk. Mungkin saja terjadi pertumpahan darah.

Perantauan Sutan Balun bukan hanya menyandang kedukaannya. Ia menggunakan perantauan ini untuk menambah ilmu pengetahuan dan ketrampilannya. Ia mempelajari sistem masyarakat dan pertukangan di Negeri Campa, Negeri Cina, India, Parsi, Yunani. Bahkan ia sampai ke Bukit Kaf. Sebagai temannya dalam pengembaraan dibawahnya seekor anjing yang bertubuh indah berbulu hitam. Anjing ini dikenal sebagai anjing kumbang.

Setinggi-tinggi terbang bangau, akhirnya kembali ke kubangan. Sejauh-jauh merantau, akhirnya rindu kampung halaman. Demikian Sutan Balun mengadakan perbandingan.

#### 4. Anjing yang merubah Hukum

Karena telah mempunyai ilmu yang luas dan pengalaman yang banyak, maka Sutan Balun memutuskan pulang ke kampung halaman.

Bukan main gembiranya hati Cati Bilangpandai, Puti Indah Jalito dan adik-adik Sutan Balun karena si perantau telah pulang.

Sutan Marajo Basa juga gembira mendengar adiknya telah pulang. sejak adiknya itu meninggalkan Pariangan, ia merasa kehilangan. Ia menyesal telah mencurigai adiknya, sebab kemudian ia menyadari ada kelemahan-kelemahan dari Hukum Tarik Balas.

Untuk memperlihatkan muka yang jernih dan hati yang riang, Sutan Marajo Basa dan bersama hulubalangny datang ke rumah ibunya Indah Jalito untuk mengunjungi adiknya, Sutan Balun.

Sutan Balun yang sedang bercengkerama dengan adik-adiknya mendengar gonggongan anjing kumbangnya. Ia berdiri ke jendela dan melihat kakaknya memasuki pekarangan.

Ia turun ke halaman, menyambut kedatangan kakaknya dengan hormat.

Sementara itu, seorang hulubalang Sutan Marajo basa tertarik pada anjing kumbang yang terpaut dekat tangga. Ia langsung mendekati anjing itu. Sutan Balun menggunakan kesempatan ini untuk melaksanakan niatnya selama ini. Ia memberi isyarat dengan kerdipan mata pada anjingnya itu, hingga anjing tersebut menggigit kaki hulubalang.

Keributan kecil terjadi sesaat. Tetapi Sutan Marajo Basa bersikap tidak peduli. Ia tertarik kepada wajah adiknya di mana sikap kedewasaan dan kecerdasan terpancar dari sana.

Sutan Marajo Basa menanyakan keadaan adiknya selama dalam perantauan. Sutan Balun menceritakan pengalamannyadengan riang, tanpa mengurangi kehati-hatiannya. Kadang-kadang ia bertanya juga keadaan kakaknya dan situasi Lagundi Nan Baselo.

Peristiwa hulubalang Sutan Marajo Basa digigit oleh anjing milik Sutan Balun telah lama berlalu, hingga hampir dilupakan. Sutan Balun meminta pada kakaknya supaya persoalan ini diselesaikan menurut hukum yang berlaku. Sutan Marajo Basa menolak ingin mengesampingkan kejadian itu.

Sutan Balun memperingatkan kakaknya, bahwa hukum harus ditegakkan, meskipun yang melanggarnya adik Yang Dipertuan di Lagundi Nan Baselo. Bila hukum tidak ditegakkan, maka itu berarti; "Tiba di mata dipicingkan, tiba di perut dikempeskan". Akibatnya rakyat tidak menghormati hukum dan memegang kekuasaan.

Karena desakan adiknya itu dan supaya tidak kembali mengecewakan Sutan Balun, maka Sutan Marajo Basa memutuskan mengadili adiknya itu.

Sutan Balun membawa anjingnya ke persidangan. Ia menggunakan kesempatan di persidangan ini untuk membuktikan kelemahan Undang-Undang yang bernama Hukum Tarik Balas itu.

"Hamba menolak tuduhan bahwa hamba telah bersalah, sebab hamba tidak pernah menggigit hulubalang. Yang menggigit hulubalang adalah anjing hamba ini (sambil menunjuk anjingnya). Dalam hal ini, hamba dapat menyangkal dan hamba mengakui dengan jujur bahwa anjing hamba telah bersalah. Karena itu hamba tidak keberatan anjing hamba dijatuhi hukuman. Dan sesuai dengan Hukum Tarik Balas yang kini berlaku di Ranah Alam Minangkabau, maka menurut pendapat hamba, hukuman untuk anjing ini adalah hukum gigit".

Sutan Marajo Basa terseym di kulum. Kini ia mengerti mengapa adiknya dahulu terus mandesaknya untuk menyidangkan perkara ini.

Putusan diambil. Hukum Tarik Balas diterapkan. Anjing kepunyaan Sutan Balun dijatuhi hukuman, yaitu hukum gigit. Pada hulubalang yang telah digigit oleh anjing itu diberi kesempatan untuk menggigit sang anjing. Tentu saja hulubalang yang jadi korban anjing kumbang menggelengkan kepala, sebab orang ramai akan menertawakannya.

Kejadian ini menyebabkan Sutan Marajo basa memanggil pembesar negeri dan pemuka masyarakat untuk mengadakan persidangan di Balai Seruang.

Acaranya adalah acara tunggal, yaitu: Oleh-oleh Sutan Balun dari perantauan dan konsepsinya tentang perubahan Hukum Tarik Balas.

Sutan Balun menceritakan kemajuan masyarakat dan kemakmuran yang tinggi dari negeri-negeri yang dikunjunginya. Sekaligus ia mengadakan perbandingan antara negeri-negeri itu dengan Lagundi Nan Baselo.

"Dengan mengambil contoh pada yang sudah dan mengambil tuah kepada yang menang, maka kita perlu mengadakan pembaharuan, terutama terhadap Hukum Tarik Balas".

Maka dijelaskan seluruh gagasannya. Ia mengusulkan agar dipakai hukum baru yang dinamakan *Hukum Alur dan Patut*.

Ia bertolak dari ajaran Cati Bilangpandai, yaitu alam berkembang jadi guru.

"Dengan berguru pada alam, kita mengenal alur, yaitu sifat dasar atau kodrat sesuatu. Kodrat air mengalir ke tempat yang rendah, kodrat api panas dan membakar..... Dan setiap benda serta keadaan mempunyai kodrat. Bila alur hendak kita gunakan dalam kehidupan manusia, kehidupan bermasyarakat maka harus dipakai ukuran mungkin dan patut. Meskipun alur memungkinkan, tidak setiap yang mungkin patut dilaksanakan dan tidak setiap yang patut mungkin dilaksanakan. Karena itu untuk menetapkan mana yang mungkin dan mana yang patut perlu dicapai mufakat bulat melalui perundingan. Kita perlu saling menyampaikan pengalaman, saling memberikan keterangan dan pertimbangan-pertimbangan atau menggunakan raso-pareso (perasaan dan pikiran). Dengan demikian kita mencapai kesatuan pengertian. Dan selanjutnya kita akan melakukan kesatuan tindakan".

*"Dikisiak sahabih atah  
Ditintiang sahabih dadak  
Dapek tareh indak bagabuak  
Timbualah katō kabulatan"*

Lebih lanjut Sutan Balun mengatakan : "Tunggul pokok undang-undang dalam melukis membentuknya, harus tahu batas hinggangnya. Tujuan harus baik, ukur jangka jangan berlebih, tetapi tidak boleh pula kurang, hingga sesuai dengan acuan-cetakan. Acuan cetakan yang tepat adalah menurut mungkin dan patut, sesuai gerak dengan takdir, hingga memenuhi tututan kebenaran. Semuanya ini dapat diringkaskan yakni Hukum bersendi kebenaran, berlembaga mungkin dan patut".

Persidangan atau kerapatan itu menerima pokok pikiran Sutan Balun dengan mufakat bulat kerapatan menugaskannya untuk melukis undang-undang serta menuang adat dan lembaga.



Maka semenjak itu, sesuai dengan pepatah "sekali air bah, sekali tepian beranjak", Hukum Tarik Balas diganti dengan Hukum Alur dan Patut.

## **5. Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang**

Diresmikannya Hukum Alur Adat dan Patut dianggap sebagai masa berdirinya Adat Minangkabau.

Sutan Marajo Basa yang bergelar Datuk Katumanggungan dan Sutan Balun yang bergelar Datuk Perpatih Nan Sebatang merupakan dua orang yang dinyatakan sebagai peletak dasar Adat Minangkabau.

Adapun Adat Minangkabau menurut sifatnya terbagi dua ,yaitu :

a). Adat yang "berbuhul mati", terdiri dari Adat yang sebenarnya Adat yang diadatkan. Adat yang "berbuhul mati", ini sifatnya tidak berubah karena merupakan pokok, tidak lekang oleh panas dan tidak lapuk oleh hujan. Adat yang sebenarnya Adat tidak lain dari pada Alam dengan segala hukumnya dan kodrat serta sifatnya. Adat yang diadatkan adalah Adat yang disusun oleh *Datuk Katamanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang*. Keduanya ini biasanya disebut sebagai Adat Minangkabau.

b). Adat yang "berbuhul sentak" terdiri dari Adat Nan teradatkan dan Adat Istiadat . Adat yang "berbuhul sentak" ini merupakan peraturan pelaksanaan dari Adat yang "berbuhul mati", disesuaikan dengan situasi dan kondisi masyarakat di tiap negeri, seperti diungkapkan dalam pepatah:

*Beradat sepanjang jalan  
Memakai cupak sepanjang betung  
Lain negeri lain adatnya  
Lain lubuk lain ikannya  
Lain padang lain belalang*

Adat Nan Teradatkan merupakan peraturan yang dibuat dengan mufakat bulat oleh Pemangku Adat dalam tiap negari untuk mewujudkan Adat yang diadatkan dalam kehidupan sehari-hari, dengan menyesuaikan pada situasi dan kondisi negeri itu. Dan Adat Istiadat merupakan peraturan yang dibuat oleh ninik mamak Pemangku Adat, untuk menampung kebiasaan, kesenangan masyarakat seperti upacara-upacara, permainan

dan kesenian rakyat (berburu, main layang-layang, tari, saluang, randai dan sebagainya). Karena Adat yang "berbuhul sentak" ini dibuat dengan keputusan bersama (mufakat), maka merubahnya juga harus dengan mufakat bersama pula.

## **6. Kelarasan Koto-Piliang dan Bodi-Caniago**

Meskipun antara Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang telah seukur paham tentang Alur-Paut serta Putut-Mungkin dan Raso-Pasero, namun keduanya berbeda tentang masalah kepemimpinan.

Datuk Katumanggungan yang ayahnya berasal dari seorang aristokrat dan panglima perang berpendapat bahwa pemimpin adalah sumber gagasan, sumber inisiatif dan sumber keputusan. Garis atau laras Datuk Katumnggungan ini terkenal sebagai Laras *Koto-Piliang*. Ada yang mengatakan bahwa Koto-Piliang berasal dari *kato-pilihan*, kata yang terpilih dari seorang pemimpin menjadi titah (perintah) atau putusan. Sifat dari kelarasan Koto-Piliang digambarkan sebagai "menetes dari langit" dan sebuah keputusan dengan "bertangan turun".

Dalam Laras Koto-Piliang, gagasan yang datang dari pemimpin (Penghulu Adat), diturunkan ke bawah untuk dimusyawarahkan, hingga tercapai mufakat bulat, kesatuan bahasa serta pengertian dan kesatuan tindakan.

Datuk Perpatih Nan Sebatang yang berasal dari turunan seorang pertapa dan cendekiawan, berpendapat bahwa sumber gagasan, inisiatif dan keputusan berasal dari bawah, dari rakyat. Rakyat (anak-kemenakan) yang melakukan musyawarah untuk mencapai mufakat bulat, tentang apa yang harus dilakukan. Pemimpin (Pengulu Adat) menjadi pelaksana dan pelindung dari keputusan yang diambil oleh anak-kemenakan. Paham Datuk Perpatih Nan Sebatang ini dinamakan Laras Bodi-Caniago, yang sering diartikan *budi yang berharga*. Sifat dari kelarasan Bodi-Caniago digambarkan sebagai "membersit dari bumi" dan proses keputusan dijalankan dengan "berjenjang naik".

Paham Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang mendapat dukungan atau dianut oleh berbagai kaum (Suku Adat). Malahan paham Koto-Piliang akhirnya menjadi nama Suku Adat yakni Suku Koto dan Suku Piliang, sedangkan paham Bodi Caniago menjadi nama Suku Bodi dan Suku Caniago.

Rumpun Suku Koto-Piliang kemudian mempunyai pecahan-pecahan pada berbagai negeri dengan berbagai nama. Demikian pula Rumpun Suku Bodi-Caniago.

Laras Koto-Piliang berpusat di Sungai Tarab-bunga Setangkai, sedangkan Laras Bodi-Caniago berpusat di Dusun Tuo Limo Kaum.

Kerajaan Lagundi Nan Baselo lenyap, karena susunan masyarakat Minangkabau yang dulu berdasarkan Hukum Tarik Balas telah berubah secara tuntas dengan dilaksanakannya Hukum Alur dan Patut.

Lahir kerajaan baru yang bernama *Pasumayam Koto Batu*. Datuk Katumanggungan tidak menamakan dirinya sebagai Raja atau Yang Dipertuan, tetapi sebagai Pucuk Alam Minangkabau bersama Datuk Perpatik Nan Sebatang.

Akibat adanya kelarasan Koto-Piliang dan Bodi Caniago, terjadi perubahan dalam susunan negari. Negari baru dianggap sah dan bulat kalau dalam negari itu ada 4 buah kampung dan 4 buah suku Adat yakni Suku Koto, Suku Piliang, Suku Bodi, dan Suku Caniago. Kemudian karena perkembangan negari dan penduduk, suku-suku dalam sebuah negari bukan hanya terdiri 4 suku induk, tetapi juga suku-suku yang merupakan pecahan (belahan) dari Koto-Piliang dan Bodi-Caniago. Perkembangan lain yang kemudian jadi kunci dari sistim masyarakat Minangkabau adalah soal waris dan garis keturunan. kalau dalam masa Hukum Tarik Balas, sistem kekerabatan patrilineal atau menurut garis ayah, maka dalam masa Hukum Alur dan Patut sistem kekerabatan menurut garis ibu atau matrilineal. Akibatnya, warisan bukan diturunkan dari ayah pada anak, tetapi dari *mamak* (saudara laki-laki dari ibu) kepada kemenakan (anak dari saudara perempuan). Warisan itu baik berupa *pusako* (harta-benda), maupun *sako* (gelar adat).

Dengan terbentuknya sistem kekerabatan matrilineal ini, maka lengkaplah susunan Adat dan Masyarakat Minangkabau, hingga negari-negari menjadi republik-republik desa dan otonom dengan ketentuan sebagai berikut :

*Kemenakan beraja pada mamak  
Mamak beraja pada tungganai  
Tungganai beraja pada penghulu  
Penghulu beraja pada mufakat  
Mufakat beraja pada Alur dan Patut*

*Alur dan Patut beraja pada benar (Tuhan)  
Benar berdiri dengan sendirinya.*

Akibat susunan masyarakat seperti ini, kaum atau suku adat merupakan kesatuan masyarakat yang otonom yang dipimpin oleh seorang penghulu bergelar Datuk. Tidak ada kekuasaan lain yang dapat mencampuri urusan sebuah kaum. Seorang penghulu berdaulat pada dalam kaumnya. Kekuasaan yang berada di atas penghulu hanyalah permufakatan penghulu-penghulu dalam sebuah negari, yang intinya mula-mula terdiri dari Penghulu Suku Koto, Penghulu Suku Piliang, Penghulu Suku Bodi dan Penghulu Suku Caniago. Yang biasanya memimpin Kerapatan Adat sebuah negari adalah Penghulu dari Suku yang jadi pioner dalam meneruka atau mendirikan negari itu.

Inti dari sebuah kaum adalah Rumah Gadang. Rumah-gadang Koto-Piliang memakai anjung, yaitu lantai yang ditinggikan di sebelah kiri dan kanan rumah itu, sedangkan Rumah-Gadang Bodi-Caniago tidak memakai anjung.

Rumah gadang biasanya terdiri dari 3 ruang atau 5 ruang atau 7 ruang atau 9 ruang, bergantung pada besarnya dan martabat sebuah kaum.

Yang tinggal di Rumah-Gadang adalah perempuan-perempuan mulai dari seorang nenek, anaknya dan cucunya yang perempuan. Nenek atau perempuan tertua dalam sebuah rumah-gadang merupakan pemegang *puro-abuan* (bendahari) yang memegang kunci *rangkiang* (lumbung) yang ada di halaman rumah-gadang, serta kekayaan rumah-gadang yang lain. Kekuasaan di rumah-gadang itu dipegang oleh *tungganai*, saudara laki-laki dari nenek itu atau mungkin juga anak laki-laki yang tertua dari nenek itu.

Anak laki-laki yang akil-balig tidak tinggal di rumah-gadang bersama ibu mereka, tetapi tinggal (terutama bermalam) di tempat-tempat *pembuangan*, yaitu rumah-rumah yang jauh dari rumah-gadang atau mungkin berupa pondok dan mungkin pula rumah sederhana dekat gelanggang (sasaran) silat. Setelah agama Islam masuk, pemuda-pemuda tidur di surau tempat mereka belajar mengaji.

Karena sistem perkawinan yang matriloal, suami tinggal di rumah isterinya. Di Minangkabau suami itu datang ke rumah isterinya pada

malam hari dan pergi pada waktu pagi. Siang hari laki-laki itu mengerjakan sawah dan ladang kaumnya, bukan kaum istrinya.

Seorang penghulu kaum tidak langsung mencampuri urusan rumah gadang. Ia menerima laporan tentang persoalan Rumah-gadang dari *Tungganai*, baik yang menyangkut kondisi Rumah-gadang itu sendiri, maupun tentang sawah, ladang, ternak dan hubungan kekerabatan seperti persengketaan, perceraian, pertunangan dan sebagainya.

Bila jumlah perempuan dewasa dalam sebuah Rumah-gadang melebihi jumlah ruang atau kamar yang ada di Rumah-gadang itu, maka *Tungganai* dan Penggulu Suku perlu memikirkan penambahan Rumah-gadang yang baru, merubah ladang menjadi sawah atau meneruka sawah baru.

Dalam sistem kemasyarakatan seperti ini, kepadatan penduduk di tentukan oleh jumlah perempuan, sebab jumlah lelaki tidak banyak pengaruhnya terhadap penyediaan rumah. Laki-laki yang dewasa mungkin pergi merantau dan mungkin tinggal di rumah isterinya di kampung lain, menjadi urang *sumando* suku adat lain.

Kalau kaum terus berkembang biak, sedangkan persediaan tanah-ulayat kaum telah terbatas, hingga tidak mungkin diteruka jadi sawah dan ladang baru, maka sebagian dari kaum itu melakukan migrasi mencari tanah-baru untuk diteruka. Bila telah ditemukan tempat yang sesuai, tempat yang datar dan ada sungainya (sumber air), maka didirikanlah perladangan atau *taratak*. *Taratak* ini berkembang menjadi dusun baru dan mungkin pula jadi *koto* baru.

Sebuah dusun yang telah menjadi *koto* (kampung) mungkin saja mendirikan penghulu baru sebagai belahan (pecahan) dari suku asalnya. Kalau yang melakukan migrasi itu bersuku Koto dengan gelar penghulunya umpamanya Datuk Rangkayo Basa, maka gelar penghulu belahan di kampung yang baru tidak Datuk Rangkayo Basa, tetapi ditambah, misalnya Datuk Rangkayo Basa Nan Hitam atau tambahan lain.

## **7. Teka-teki dan kisah anak-kerbau**

Di dalam wilayah Luhak Nan Tigo dengan dua kelarasannya, sampai teluk dan rantaunya susunan dan aturan masyarakat telah di

sempurnakan oleh Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang.

Ada 5 syarat kehidupan yang berlaku yaitu : Adat dan Ilmu serta bahasa yang indah. Masyarakat yang makmur dan tersusun rapi ini telah menarik perhatian kerajaan di sekitar Luhak Nan Tigo.

Pada suatu hari tiba pendatang dari Sriwijaya. Lahirnya mereka bermaksud berniaga, tetapi batinnya bermaksud menyelidiki Luhak Nan Tigo, terutama Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang. Sudah menjadi sifat dari kedua pendiri adat itu menerima tamu dengan keramahan yang tinggi. Meskipun mereka mengaku sebagai saudagar, tetapi mereka diterima sebagai utusan dari sebuah kerajaan.

Mereka membawa sepasang angsa, tetapi tidak mudah diketahui mana yang jantan dan mana yang betina. Kepada Datuk yang berdua disuruh menerka mana angsa itu yang jantan dan mana yang betina. Datuk Katumanggungan meminta Datuk Perpatih memecahkan teka-teki itu.

Datuk Perpatih meminta waktu menjawab. Ia menyuruh mengambil guci dan mengisi guci itu makanan angsa. Kemudian dilobanginya perut guci tersebut sekedar untuk dapat meloloskan kepala anak angsa. Berganti-ganti diberinya anak angsa itu makan melalui lobang pada perut guci, tetapi tidak sampai kenyang. Sesudah itu dijauhkannya kedua anak angsa itu sampai lapar. Semua yang hadir menunggu dengan hati berdebar. Dapatkah Datuk Perpatih memecahkan teka-teki yang dibawa pendatang itu?

Bila kedua anak angsa itu telah sempurna lapar, Datuk Perpatih melepaskan mereka. Kedua anak angsa tersebut berlari menuju guci. Karena lobang di perut guci hanya cukup untuk meloloskan sebuah kepala anak angsa, maka kedua anak angsa itu berebut dan berjuang untuk mendapat makanan lebih dahulu.

Datuk Perpatih tersenyum, setelah menyaksikan pergulatan sepasang anak angsa itu merebut makanan. Seekor anak angsa tersingkir dan yang lain berhasil memasukkan kepalanya ke dalam lobang di perut guci.

Datuk Perpatih mengambil anak angsa yang tersingkir dan meganganya di tangan kiri, sedangkan anak angsa yang berhasil memasukkan kepalanya ke lobang di perut guci itu dipegang di tangan kanan.

"Wahai saudagar dari jauh. Kini hamba telah dapat menjawab teka-teki yang tuan sampaikan. Angsa sebelah kanan yang kuat adalah angsa jantan, sedangkan angsa yang sebelah kiri yang lemah adalah angsa betina".

"Jawaban Datuk tepat", ujar pimpinan rombongan. Sorak-sorai riuh rendah. Rombongan saudagar itu kemudian pamit, kembali ke negeri asal mereka.

Beberapa kali purnama telah berlalu. Pergunjungan teka-teki anak angsa telah dilupakan orang di Pariangan.

Kini muncul pula rombongan saudagar yang lain. Mereka juga diterima dengan upacara penghormatan utusan raja.

Mereka datang juga dengan membawa teka-teki. Mereka membawa sepotong kayu bulat yang sama besar ujung pangkalnya. Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang diminta untuk menentukan mana ujung dan pangkal kayu itu.

Tugas untuk memecahkan teka-teki itu kembali diserahkan kepada Datuk Perpatih. Ia memperhatikan dan menimang-nimang kayu tersebut. Memang sukar menetapkan mana yang ujung dan mana yang pangkal.

Maka oleh Datuk Perpatih Nan Sebatang disuruh hulubalang mengambil bejana besar yang berisi air. Dengan hati-hati diletakkannya kayu itu dalam bejana. Ada bagian yang lebih dahulu terbenam.

Datuk Perpatih segera mengumumkan pendapatnya; "Bagian kayu yang berat, yang terbenam adalah pangkalnya, sedangkan yang lain adalah ujungnya".

"Datuk telah memecahkan teka-teki ini dengan baik", ujar pimpinan rombongan saudagar itu. Mereka pamit dan meninggalkan Pariangan. Dengan datangnya dua rombongan saudagar berturut-turut dan keduanya membawa teka-teki, telah menimbulkan kecurigaan pada Datuk Katumanggungan, Datuk Perpatih Nan Sebatang dan Cati Bilangpandai.

Melalui penyelidikan yang disuruh merantau ke berbagai penjuru, telah diterima berita tentang adanya niat beberapa kerajaan untuk menguasai Luhak Nan Tigo, Rantau serta Pesisir.

Maka berundinglah ketiganya. Luhak Nan Tigo telah tersusun tetapi tidak mempunyai tentara yang kuat. Yang dipunyai hanyalah hulubalang serta parit-pagar, sekedar untuk memelihara ketertiban.

Ketiganya sepakat bahwa untuk melawan yang kuat harus menggunakan ilmu serta akal. Dengan menyusun tentara hanya akan menimbulkan pertumpahan darah dan membinasakan perkampungan yang dibangun dengan susah payah.

Mereka mencapai kesimpulan bahwa perlu ada penyempurnaan susunan pemerintah. Kalau selama ini Luhak tidak mempunyai pucuk pimpinan, maka kini diangkat pucuk pimpinan tiap Luhak.

Kemudian Pucuk Alam memerlukan pembesar yang menjadi penghubung kedua Datuk itu dengan pucuk pimpinan tiap Luhak, serta negari.

Maka disusunlah *Basa Ampek Balai*, Dewan Empat Besar yang terdiri dari :

1. *Datuk Bandaharo* di Sungai Tarab, yaitu pembesar yang menjadi payung panji adat, bertugas mengawasi pelaksanaan adat menurut paham Koto-Piliang dan Bodi-Caniago di Luhak Nan Tigo, Rantau serta Pasisir.

2. *Datuk Makhudum* di Sumanik bertugas jadi koordinator Luhak Nan Tigo, Rantau dan Pesisir.

3. *Datuk Andomo* di Saruaso, yaitu pemegang kekayaan (bendahara).

4. *Tuan Gadang* di Batipuh, Panglima Perang Luhak Nan Tigo serta Rantau dan Pesisir.

Susunan baru pada lapisan atas pemerintahan ini tidak merubah susunan negari dan kedudukan Penghulu. Malahan tujuannya adalah untuk melindungi negari dan Penghulu, bila Luhak Nan Tigo jatuh pada kekuasaan dari luar. Dengan dapat dilindunginya negari serta Penghulu, maka terpeliharalah Adat.

Tidak lama sesudah susunan *Basa Ampek Balai*, datanglah armada yang membawa pasukan besar. Yang turun ke daratan bukanlah pasukan besar itu, tetapi sejumlah pembesar dan seekor kerbau yang ganas.

Pembesar itu mengajak Datuk Katumanggungan mengadu kerbau. Bila kerbau Datuk Katumanggungan kalah, maka Datuk Katumanggungan harus menyerahkan Luhak Nan Tigo termasuk Rantau dan Pesisir. Bila kerbau mereka kalah, maka mereka akan meninggalkan Luhak Nan Tigo.



Datuk Katumanggungan berembuk dengan Datuk Perpatih serta Cati Bilangpandai. Kemudian perundingan dilanjutkan dengan Basa Ampek Balai serta pucuk pimpinan Luhak Nan Tigo. Tantangan tamu yang datang untuk mengadu kerbau diterima dengan senang hati.

Datuk Perpatih Nan sebatang ditugaskan memilih kerbau untuk melawan kerbau yang besar dan ganas yang dibawa oleh tamu. Banyak kerbau yang dicalonkan oleh Penghulu, Basa Ampek Balai serta pucuk pimpinan Luhak Nan Tigo. Semuanya ditolak Datuk Perpatih karena besarnya dan keganasannya masih kalah dibanding kerbau tamu yang datang. Datuk Perpatih memilih kerbau berdasarkan nasehat ayahnya, Cati Bilangpandai.

Datuk Perpatih menentukan tempat untuk mengadu kerbau di sebuah padang rumput. Ia meminta waktu selama beberapa hari untuk mempersiapkan kerbaunya. Ia telah menemukan kerbau yang akan diadu dengan kerbau dari negeri jauh itu. Dipanggilnya pandai besi. Dibawanya pandai besi melihat kerbau pilihannya. "Buatlah sepasang tanduk sebagai sambungan dari tanduk kecil itu. Buat yang runcing, tajam dan berbisa. Harus selesai dalam tiga hari".

Pandai besi menyelesaikan kerjanya lebih cepat dari waktu yang ditentukan. Sambungan tanduk dipasang, bentuk dan warnanya persis seperti tanduk kerbau, hingga sepiantas lalu tidak tampak sebagai sambungan.

Kerbau pilihan Datuk Perpatih adalah seekor kerbau kecil, anak kerbau yang masih menyusui. Anak kerbau itu dipisahkan dari induknya dan dimasukkan ke kandang dekat padang rumput tempat adu kerbau akan dilangsungkan.

Pembesar-pembesar dari jauh dan Luhak Nan Tigo, termasuk Basa Ampek Balai heran melihat kerbau pilihan Datuk Perpatih yang kecil itu. Hanya Datuk Katumanggungan dan Cati Bilangpandai yang tahu mengapa kerbau kecil yang menyusui itu dipilih oleh Datuk Perpatih Nan Sebatang.

Nasib Luhak Nan Tigo akan ditentukan. Padang rumput tempat kerbau berlaga telah penuh sesak oleh orang yang ingin menyaksikan peristiwa besar itu.

Kerbau besar telah dikeluarkan dari kandangnya dengan dituntun oleh pawang yang kuat kebal. Kerbau besar yang bermata merah dan

bertanduk runcing panjang itu mendengus-dengus merundukkan kepala menunggu kedatangan lawan. Kerbau pilihan Datuk Perpatih belum juga dikeluarkan.

"Apakah kerbau Datuk sudah siap ?", tanya pembesar dari rombongan pendatang itu.

"Oh, siap. Apakah perjanjian adu kerbau ini tidak berubah ?", tanya Datuk Perpatih.

"Tidak. Kalau kerbau Datuk kalah, maka kami menguasai negeri ini. Tetapi kalau kerbau kami kalah, maka kami akan kembali ke negeri asal kami".

"Dapatkah ucapan tuanku kami pegang ?".

"Oh, tentu, karena kami adalah para satria yang selalu menepati janji."

"Baiklah. Sekarang kita mulai", ujar Datuk Perpatih.

Tambur dipukul tiga kali. Kemudian diumumkan bahwa adu kerbau akan dimulai. Disebutkan pula apa perjanjian dan taruhannya.

Terdengar tempik-sorak.

Datuk Perpatih menyuruh seorang anak gembala mengeluarkan kerbau kecil yang lapar dan haus itu dari kandangnya.

Melihat ada kerbau besar di tengah padang rumput, anak kerbau tersebut mengira kerbau itu adalah induknya. Ia berlari kencang ke bawah perut kerbau besar yang dikiranya induknya itu. Ia ingin menyusui.

Kerbau besar itu, yang siap berkelahi dengan lawannya, tidak menduga bahwa anak kerbau yang masih menyusui adalah lawannya. Anak kerbau tersebut telah menusuk dan menembus perutnya. Usus kerbau besar itu terburai keluar, darahnya muncrat.

Racun berbisa dari tanduk tambahan anak kerbau itu bekerja cepat, melumpuhkan otot-otot kerbau besar yang dikiranya induknya itu.

Kerbau besar tewas. Kalah.

Rakyat Luhak Nan Tigo berpesta-ria, karena negeri mereka tidak jadi jatuh ke tangan kekuasaan lain.

Kerbau mereka telah menang.

Berita kemenangan kerbau ini mengalir ke seluruh Luhak, ke Taratak, Dusun dan Nagari, bahkan sampai ke Rantau dan Pesisir.

Konon, nama Minangkabau berasal dari kisah kemenangan kerbau kecil melawan kerbau besar itu.

## 8. Enggang datang dari laut

Nama Minangkabau telah lama melekat di dalam lubuk sanubari rakyat Luhak Nan Tigo, Rantau, serta Pesisir. Hidup mereka kembali tentram. Rumah gadang makin bertambah. Sawah dan ladang baru banyak pula yang diteruka. Kerajinan dan kegiatan mendulang emas meningkat. Perdagangan meningkat.

"Diduga panas sampai petang, rupanya hujan tengah hari", demikian keadaan negari Minangkabau yang makmur, tentram dan damai itu.

Sebuah armada dari jauh telah datang. Pasukannya besar, kuat dan persenjataannya lengkap. Mereka telah mendarat di pantai, siap memasuki jantung alam Minangkabau.

Peristiwa ini di dalam *Tambo* diibaratkan sebagai "enggang datang dari laut". Tidak ada lagi teka-teki yang dibawa. Tidak ada pula keinginan mengadu kerbau. Pilihan yang ditawarkan adalah Minangkabau menyerah dan mengakui panglima armada yang datang sebagai raja, atau bertempur.

Pucuk Alam Minangkabau dengan Basa Ampek Balai serta Pucuk Pimpinan Luhak Nan Tigo berunding. Tidak tercapai kesepakatan, karena paham belum seukur. Datuk Katumanggungan cenderung bertempur, tetapi Datuk Perpatih ingin "menjinakkan" musuh yang datang.

Perlawanan di luar Alam Minangkabau terhadap musuh ternyata gagal. Kemenangan melawan musuh secara militer jadi kemustahilan.

Akibat keadaan seperti ini, Datuk Katumanggungan setuju dengan gagasan Datuk Perpatih menjinakkan "enggang dari laut" itu. Tetapi ada syaratnya, yaitu Datuk Perpatih harus menjamin tidak akan ada perubahan susunan dan Adat Alam Minangkabau.

Setelah Datuk Perpatih menyelidiki keinginan sesungguhnya dari panglima armada musuh, maka ia berkesimpulan bahwa "enggang dari laut" itu dapat dijinakkan.

Keinginan untuk menjadi raja Alam Minangkabau dapat dipenuhi, sebab hal itu tidak sama dengan menjadi raja terhadap rakyat Minangkabau.

Keinginan mempunyai istana tempat bersemayam juga dapat dipenuhi. Malahan Datuk Perpatih menyediakan adiknya sendiri, *Puti Jamilan* sebagai permaisuri bagi "enggang dari laut". Bila Puti Jamilan punya anak, maka menurut Adat Minangkabau anak itu adalah kemenakan Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih. Maka ia berhak mewarisi gelar pusaka. Sedangkan menurut adat "enggang dari laut", anak Puti Jamilan itu menjadi putera mahkota yang berhak mewarisi tahta kerajaan.

"Enggang dari laut" yang dianggap kemudian sebagai Adityawarman menerima jabatan raja yang diberikan Datuk Perpatih Nan Sebatang. Ia juga setuju mengawini Puti Jamilan.

Adityawarman menjadi raja di Pagarruyung. Menurut gelar ia Raja Alam Minangkabau, tetapi kekuasaannya hanya di luar Alam Minangkabau, yaitu di Rantau dan Pesisir.

Ia tidak dapat memungut pajak dan menuntut upeti dari rakyat di Luhak Nan Tigo. Tetapi ia boleh memungut pajak dan menuntut upeti serta mengangkat raja-raja muda di Rantau dan Pesisir.

Untuk berhubungan dengan Penghulu di Luhak Nan Tigo ia harus melalui Basa Ampek Balai, yang jauh sebelumnya telah dipersiapkan oleh Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang untuk menghadapi situasi sulit di Luhak Nan Tigo.

Akibat sistem yang telah disusun sebelum kedatangan Adityawarman ini, *Tambo* lebih mengenalnya sebagai Raja Pagarruyung, bukan Raja Minangkabau, sebab ada dalil :

*Rantau beraja*

*Darek berpenghulu*

Apa yang diamanatkan Datuk Katumanggungan telah dilaksanakan oleh Datuk Perpatih Nan Sabatang. Darek (Alam Minangkabau) tetap

mempertahankan susunan Adat dan masyarakatnya. Kedudukan raja ini diibaratkan sebagai kerakap tumbuh di batu dengan keadaan :

*Ke atas tidak berpucuk  
Ke bawah tidak berakar  
Di tengah-tengah digerogoti kumbang  
Hidup segan, mati tak mau*

#### **9. Adat bersendi syarak, syarak bersendi adat**

Tambo tidak banyak menceritakan Adityawarman, selain saat kedatangannya ke Minangkabau. Hanya diceritakan bahwa ia punya putera bernama Anggawarman. Tetapi kisah Anggawarman ini lenyap. Dan kisah Pagarruyung terputus sampai Agama Islam datang menyempurnakan Adat Minangkabau.

Kalau pada mulanya "Adat bersendi Alur dan Patut, Alur dan Patut bersendi Benar", maka ketika rakyat Alam Minangkabau telah memeluk Islam terjadi perubahan yaitu "Adat bersendi syarak, syarak bersendi adat".

Perubahan ini tidak bertentangan dengan "Adat yang berbuhul mati" sebab pengertian *Benar Yang Berdiri Sendirinya* dalam Adat Minangkabau tidak lain dari *Tuhan*. Agama Islam mempertegas pengertian Tuhan menurut Adat Minangkabau tersebut menjadi *Allah*. Prinsip "*alam takambang jadi guru*" serta menggunakan "rasa-periksa" dan "alur patut" tidak bertentangan dengan rumpun agama yang dianut Ibrahim dan turunannya, termasuk agama Islam.

Agaknya hal ini menyebabkan agama Islam tidak melenyapkan Adat Minangkabau, tetapi menyempurnakannya, hingga tercermin dalam pantun :

*Adat menjadi darah daging  
Syarak menjadi keimanan  
Menurut Adat mamak membimbing  
Bapak memeluk dalam pangkuan*

atau

*Gantang pada budi nan curiga  
Cupak pada kata nan pilihan  
Adat memakai, Syarak mengata  
Ujud satu berlainan jalan*

Penyempurnaan Adat Minangkabau oleh agama Islam juga merubah susunan Basa Ampek Balai dan kedudukan Raja Alam.

Maka menurut *Tambo*, masuknya agama Islam menyebabkan di Alam Minangkabau ada 3 orang raja yang sederajat. Ketiganya dinamakan Rajo Tigo Selo, yang terdiri dari :

1. Rajo Alam di Pagarruyung
2. Rajo Adat di Buo
3. Rajo Ibadat di Sumpur Kudus

Sedangkan Basa Ampek Balai di Batipuh sebagai Panglima perang kedudukannya sederajat dengan Basa Ampek Balai dan selalu hadir dalam rapat Basa Ampek Balai.

Adat Minangkabau yang telah disempurnakan oleh agama Islam sering pula dinamakan *Adat Nan Mumtanik*.

Biasanya kisah terbentuknya Adat Minangkabau dalam *Tambo* berakhir sampai di sini.

Wilayah Adat Minangkabau, yaitu Alam Minangkabau, Rantau dan Pesisir. Dalam *Tambo* biasanya dilukiskan sebagai berikut:

*"Dari Sirangkak dan badangkang  
Dari buayo putiah daguak  
Sampai ka lauik nan sadidiah  
Sampai ka ombak nan badabua  
Sampai ka taratak Aia Hitam  
Sandaran Aguang di Kurinci  
Sampai ka Bangko Tanah Tinggi  
Sampai durian di Takuak Rajo  
Sialang balantak basi  
Ka Siak Indrogiri  
Sampai ka Bangkinang Koto Baru  
Sampai ka Sikilang Aia Bangih"*

Kalau sekarang wilayah Adat Minangkabau itu meliputi Propinsi Sumatera Barat, Kabupaten Kerinci dan Sarolangun Bangko, serta Bungo-Tebo dalam Propinsi Jambi, Kabupaten Kampar dan Indragiri Hulu dalam Propinsi Riau.

Selain daripada itu ada wilayah pengaruh adat Minangkabau yaitu Natal, Barus, Bengkulu dan Asahan-Batubara. Kemudian ada pula wilayah seberang lautan yakni Seremban-Negeri Sembilan, Malaysia.

Apa yang dikisahkan *Tambo* merupakan jalinan yang organis antara mitos, legenda dan fakta. *Tambo* tidak mencatat kejadian menurut tanggal dan tahun, tetapi hanya melukiskan tahap perkembangan Adat Minangkabau, mulai dari kedatangan nenek moyang orang Minangkabau sampai mantapnya Agama Islam.

Bahasanya yang penuh perlambang, ibarat dan kias menyebabkan *Tambo* terbuka terhadap berbagai penafsiran.

*Tambo* ada dua jenis, yaitu *Tambo Penghulu* dan *Tambo Raja-raja*. Isinya tentang terbentuknya adat hampir sama. Perbedaannya hanya pada silsilah (*ranji*). *Tambo Penghulu* berisi *Tambo* Alam dan Adat serta silsilah Penghulu yang bersangkutan, sedangkan *Tambo Raja-raja* berisi *Tambo* Alam dan Adat serta silsilah dari raja-raja yang bersangkutan. Selain daripada itu dahulu setiap negari mempunyai *Tambo* sendiri-sendiri.

Persamaan dalam isi *Tambo* pada kedua jenis *Tambo* tersebut disebabkan fatwa Adat yang menegaskan bahwa ajaran Adat "setitik pun tidak boleh hilang, dan sebarispun tidak boleh lupa".

## **B. MENGAMATI LUKISAN SEJARAH**

### **1. Manusia Pertama dan Sistem Matrilineal**

Sejarah menduga pendukung Neolithicum (zaman Batu Baru) di Minangkabau adalah bangsa Austronesia-tua atau Melayu-tua. Hal ini didasarkan pada penemuan di gua-gua di sekitar Danau Kerinci dan Jambi Hulu berupa ujung panah dan pisau dari bahan batu obsidian.

Tentang zaman Palaeolithicum (zaman Batu Tua) belum ada yang dapat diketahui, sebab belum dijumpai peninggalan-peninggalan pada zaman itu.

Pada zaman Neolithikum itu, bangsa Melayu-tua datang dari daratan Asia ke Selatan secara bergelombang dalam ikatan-ikatan dengan menggunakan perahu bercadik, sebagai hasil kebudayaan yang khas dari bangsa itu (k.l. 2000 tahun SM).

Mereka hidup dari pertanian dan perternakan yang sederhana. Laki-laki pergi berburu. Kaum wanita tinggal di perkampungan menyelenggarakan pertanian dan perternakan serta memelihara anak.

Kedudukan wanita sebagai lambang kesuburan dan produksi dan diibaratkan "ladang" sangat penting.

Mungkin adat Minangkabau yang matrilineal (turunan berdasarkan garis ibu) bermula dari zaman neolithicum ini dan berakar jauh dalam masyarakat Minangkabau-purba, hingga bertahan sampai sekarang. Sementara itu suku-suku bangsa Indonesia yang lain, yang sama-sama berasal dari bangsa Melayu-tua tidak lagi menganut sistem matrilineal.

## **2. Motif hiasan spiral dan nama Minangkabau.**

Hampir 17 abad kemudian serangkaian rombongan bangsa Melayu-muda bergerak dari daratan Asia ke Asia Tenggara. Mereka pendukung kebudayaan perunggu (k.l. 300 tahun S.M.).

Di Bangkinang dijumpai arca-arca kecil dari perunggu dan benda-benda lain yang tidak diketahui apa gunanya. Di kawasan Danau Kerinci ditemukan pula beberapa benda purbakala dari perunggu, misalnya bejana yang mempunyai motif hiasan spiral. Motif seperti ini dijumpai pula di daratan Asia Tenggara.

Bangsa Melayu-muda yang datang itu tentu saja bercampur dengan bangsa Melayu-tua yang telah menjadi penduduk Pulau Sumatra. Campuran kedua bangsa inilah yang menurunkan nenek-moyang pendukung kebudayaan Minangkabau sekarang.

Kebudayaan Neolithicum berkembang menjadi kebudayaan Megalithicum (zaman Batu-besar).

Kebudayaan Megalithicum ini bekasnya cukup banyak berserakan di Minangkabau. Kebudayaan ini berakar pada zaman Neolithicum, tetapi perkembangannya lebih pesat pada zaman logam. Batu Bersurat dan Batu Bergambar di Luhak Tanah Datar seperti di Kubu Rajo, Limo Kaum, Saruaso, Kumani, Pariangan-Padang Panjang dan sekitar Danau Singkarak dianggap sebagai peninggalan Zaman Megalithicum. Seluruh peninggalan ini pernah dianggap sebagai peninggalan Adityawarman (abad ke 14).



Di daerah Kampar, di Muara Takus dijumpai bangunan Megalith, bangunan yang dianggap keramat, ketika kebudayaan Budha mempunyai pengaruh yang kuat di wilayah ini.

Daerah Kampar mempunyai arti penting dalam sejarah Minangkabau, sebab di sini dijumpai Sungai Kampar Kanan dan Kampar Kiri. Banyak ahli sejarah berpendapat bahwa nama Minangkabau berasal dari "Minanga Tanwan" yang artinya pertemuan muara dua sungai (Prof. Dr. Purbatjaraka). Ada yang mengatakan bahwa nama Minangkabau berasal dari "Binanga Kanvar" yang artinya Muara Kampar (Sutan Mohd. Zain). ada pula yang mengatakan nama Minangkabau berasal dari "Phinang Khabu" yang artinya Tanah Asal (Prof. Van der Tuuk). Pendapat yang sama dikemukakan oleh Prof. Dr. Muhammad Husein Nainar yang mengatakan bahwa Minangkabau berasal dari "Menon Khabu" yang artinya Tanah Asal, Tanah Mulia atau Tanah Permai.

Nama Minangkabau dihubungkan pula dengan kebudayaan Megalithic ini. Ciri utama kebudayaan pada masa itu adalah pemujaan batu-besar, gunung-gunung, kuburan, binatang bertuah seperti harimau, kerbau, gajah dan ular.

Pada zaman ini kerbau telah dipelihara dan dihormati. Nama Minangkabau dianggap pula ada hubungannya dengan "Mainang Kabau" atau memelihara kerbau.

### **3. Lada dan Agama : Sumber Sengketa**

Sejarah tidak melukiskan bagaimana terjadinya Luhak Nan Tigo, Rantau dan Pesisir. Juga tidak dibicarakan proses terbentuknya Adat Minangkabau. Yang banyak dibicarakan adalah daerah Rantau di Lembah Kampar dan Lembah Batang Hari yang keduanya disebut sebagai Minangkabau Timur.

Di Minangkabau Timur ini terletak bandar perdagangan yang ramai dikunjungi kapal-kapal niaga, baik kapal-kapal niaga Nusantara, maupun kapal niaga dari Cina, India dan Arab.

Dari Minangkabau Timur dijual hasil bumi, terutama lada, cengkeh kulit-manis, kemenyan, kapur barus dan emas. Dari luar negeri, terutama dari Cina dan India datang hasil kerajinan tangan, berupa perhiasan dan bahan sandang.

Karena pesatnya perdagangan, perkembangan Minangkabau Timur jauh berlainan dari Alam Minangkabau. Sistem kekerabatan matrilineal dan waris lebih longgar daripada di Alam Minangkabau. Peranan ayah lebih menentukan daripada mamak. Gelar dan harta diwariskan menurut garis keturunan ayah.

Bandar-bandar di Minangkabau terbuka terhadap pengaruh kebudayaan asing. Minangkabau Timur bukan saja pusat kegiatan ekonomi, tetapi juga menjadi pusat kegiatan politik dan kebudayaan, terutama sejak abad ke 5 Masehi.

Para pedagang asing yang datang ke Minangkabau Timur dengan tujuan monopoli perdagangan rempah-rempah, terutama lada, berusaha menanamkan pengaruh politik dan kebudayaan mereka di kalangan Penghulu-Penghulu yang berfungsi sebagai Raja.

Pengaruh agama dan kebudayaan asing pertama yang kuat di Minangkabau Timur adalah pengaruh Agama Budha aliran Hinayana.

I-Tsing seorang pendeta Budha dari Cina dalam perjalanannya ke India (671-685 M) telah singgah di Minangkabau. Ia mencatat adanya candi Budha di Muara Takus yang letaknya tidak jauh dari garis khatulistiwa. Ia juga mencatat bahwa di Minangkabau ia menemukan ratusan untaian puisi yang indah.

Sementara di Minangkabau Timur berkembang 2 buah Kerajaan Budha (Hinayana) yakni Melayu-tua dan Sriwijaya-tua, di Timur Tengah Bani Umayyah memperkuat kedudukannya di Damsyik. Kekhalifahan Bani Imayyah dengan Muawyyah (661-680 M) sebagai khalifah pertama menguasai sebagian besar wilayah Asia Tengah, Timur Tengah dan Semenanjung Iberia.

Sebagai saingannya di Timur tampil kekaisaran Cina di bawah Dinasti T'ang (618-907 M). Persaingan kedua kekuasaan besar ini terjadi juga di Asia Tenggara, termasuk Minangkabau Timur. Keduanya ingin menanamkan pengaruh melalui agama dan kebudayaan serta ekonomi.

Dinasti T'ang yang beragama Budha aliran Mahayana berusaha terus memegang monopoli perdagangan rempah-rempah dari Asia Tenggara ke Timur Tengah dan Eropah. Tetapi Khalifah Muawyyah berusaha melepaskan ketergantungannya dari Cina dengan menggunakan Teluk Parsi sebagai pangkalan armada niaganya ke Asia Tenggara. Usaha ini dilanjutkan oleh turunan Muawyyah sampai berhasil

meng-Islam-kan (aliran Sunnah) raja Sriwijaya-tua : Sri Maharaja Indrawarman (718 M).

Dinasti T'ang tentu tidak senang monopoli dagangnya dengan Minangkabau Timur dipatahkan oleh Bani Umayyah yang beragama Islam. dengan segala upaya pengaruh Bani Umayyah tersebut dipatahkan oleh Dinasti T'ang. Salah satu upaya itu adalah mengirim 2 orang pendeta Budha Mahayana ke Minangkabau Timur yaitu Wjarabodhi dan Amoghajra (680 M). Keduanya ditugaskan untuk mengembangkan Agama Budha Mahayana.

Kegiatan kedua pendeta itu mendapat dukungan militer terutama armada Cina, pergolakan di Istana Sriwijaya-tua (Muara Sabak) menyebabkan Sri Maharaja Indrawarman terbunuh. Armada Cina memainkan peranan penting dalam kejadian ini.

Bani Umayyah tidak dapat memberikan bantuan pada Muara Sabak sebab di Damsyik sendiri sedang terjadi pula pergolakan politik. Dengan keadaan ini lenyaplah kerajaan Islam pertama di Minang- kabau Timur. Sebagai gantinya muncul kerajaan Budha Mahayana.

Sriwijaya-tua di Batang Hari dipindahkan ke sungai Musi, hingga lahirlah Sriwijaya-baru yang berpusat di Palembang. Kerajaan Sriwijaya/Palembang ini berkembang pesat. Palembang menjadi pusat ekonomi, politik dan Agama Budha Mahayana di Asia Tenggara.

#### **4. Aceh ikut campur tangan.**

Daerah taklukan Sriwijaya bukan hanya di Pulau Sumatera, tetapi sampai ke Pulau Jawa, Kalimantan, Semenanjung Malaya dan sebagian daratan Asia Tenggara.

Tetapi pada abad ke 11 armada Sriwijaya berhasil dilumpuhkan oleh Raja Rajendra Cola dari India Selatan. Keadaan ini dimanfaatkan oleh Kerajaan Pasai yang beragama Islam (Syiah) untuk mendirikan kerajaan Islam di Kuntu dalam Lembah Kampar.

Dinasti Al Kamil yang menjadi raja di Pasai runtuh. Muncul penggantinya Malik as Saleh yang menganut mazhab Syafei. Nama kerajaan diganti menjadi Kerajaan Samudera Pasai, sebagai akibatnya kerajaan Kuntu juga dikuasai mazhab Syafei dan aliran Syiah terdesak.

Merosotnya pengaruh Sriwijaya dan naiknya pengaruh Aceh di Minangkabau Timur mengundang tampilnya Singosari (1275). Sebuah ekspedisi yang bernama "Pamalayu" dikirim oleh Prabu Kertanegara ke Kerajaan Melayu Demasyraya yang berpusat di Jambi. Tujuan ekspedisi ini selain menyempurnakan keruntuhan Sriwijaya, juga untuk merintangi dominasi Aceh.

Kertanegara berharap memperoleh hegemoni politik dan ekonomi di Asia Tenggara, terutama di Selat Sumatera. Ia juga hendak menyebarkan ajaran Agama Budha Tantrayana. Ekspedisi ini mencapai sasaran. Kerajaan Melayu Demasyraya bersedia menerima persekutuan dan perlindungan Singasari. Tetapi Kaisar Kublai Khan dari Cina menjadi gusar. Ia mengirim Armada Selatan ke Singosari.

Meskipun Singosari runtuh dan kemudian dilanjutkan oleh Majapahit, pasukan Singasari yang ada di Kerajaan Melayu berhasil memperluas pengaruhnya. Saudagar-saudagar asing yang beragama Islam di Minangkabau Timur meninggalkan Kuntu dan jauh masuk ke Alam Minangkabau.

Kerajaan Kuntu lenyap. Monopoli perniagaan lada berada di tangan saudagar-saudagar yang menganut agama Budha Tantrayana.

Wilayah Minangkabau Timur tetap rawan. Kesultanan Barumun yang beragama Islam pada tahun 1301 berhasil mengusir kekuatan Budha Tantrayana dari Lembah Kampar. Kerajaan Kuntu yang beragama Islam didirikan kembali.

Kekuatan Budha Tantrayana yang melarikan diri ke Alam Minangkabau membuka perkebunan lada di sekitar Gunung Marapi dan Singgalang. Pusat perniagaan lada baru muncul di Pesisir Barat Minangkabau. Pelabuhan utamanya adalah Pariaman. Bandar ini ramai dikunjungi saudagar-saudagar dari Gujarat (India).

Hampir setengah abad kemudian, Kesultanan Kuntu dikuasai oleh Adityawarman. Dua tahun sebelum itu Adityawarman menyatakan dirinya sebagai raja dari Kerajaan Swarnabhumi yang berpusat di hulu Batang Hari.

Siapakah Adityawarman ?

Syahdan, setelah ekspedisi "Pamalayu" dari Singasari sukses di Kerajaan Melayu Damasyraya, sebagian tentara Singasari diperintahkan Kertanegara kembali ke Tumapel, Singasari.

Dalam pasukan yang kembali ke Singasari itu ikut dua puteri Melayu yang bernama Dara Petak dan Dara Jingga (1294). Tetapi ketika sampai di Jawa, Kerajaan Singasari runtuh dan Kerajaan Majapahit berdiri, hingga kedua puteri itu sampai ke Kraton Majapahit.

Dara Petak menjadi isteri Prabu Kertarajasa raja Majapahit pertama. Ia melahirkan Kalagemet yang bergelar Prabu Jayanegara dan menjadi raja Majapahit kedua (1309-1328).

Dara Jingga kawin dengan seorang ksatria tinggi Majapahit dengan julukan "dewa" dan melahirkan Adityawarman.

Adityawarman besar dan dididik dalam Kraton Majapahit, hingga ia menjadi diplomat ulung dan panglima Perang yang tangguh di samping Gajah Mada.

Adityawarman pernah menjadi utusan Majapahit ke Cina, memimpin ekspedisi ke Bali, menjadi Mantri Prandhatara dan mendirikan arca Manyusuri yang indah dan ditempatkan di Candi Jago, Jawa Timur.

Adityawarman menjadi raja Melayu di Minangkabau Timur pada tahun 1347. Dua tahun kemudian ia memindahkan pusat kerajaannya ke Alam Minangkabau dan mendirikan keraton di Pagarruyung.

Dalam prasasti Kuburajo (1349) Adityawarman menamakan dirinya "Kanakamedinindra", raja negeri Emas atau Swarnadwipa. Keluarganya disebut Kulisyadarawamsya, keluarga Indra. Sedangkan ayahnya bernama Adwayawarman.

Banyak prasasti yang ditinggalkannya, di antaranya prasasti Kuburajo, prasasti Saruaso I, prasasti Saruaso II dan prasasti Bandar Bapahat.

Dalam prasasti Saruaso I dilukiskan Adityawarman sebagai Bhairawa, Mahadewa Budha Tantrayana yang patungnya sekarang disimpan di Museum Jakarta.

Ketika Adityawarman meninggal tahun 1375 ia berhasil menjadikan Pagarruyung sebagai sebuah kerajaan yang kuat dan berpengaruh. Tetapi Adityawarman tetap berada di luar sistem Adat Minangkabau dan tidak menganut sistem matrilineal.

Konon ia mempunyai putera Anggawarman. Tetapi masa pemerintahan Anggawarman ini tidak ada tercatat dalam sejarah maupun dalam *Tambo*.

Selama dua abad setelah meninggalnya Adityawarman barulah sejarah dan *Tambo* mencatat kembali nama Pagarruyung yaitu ketika Sultan Alif menganut Agama Islam.

## 5. Syarak Mendaki, Adat Menurun

Alkisah, tersebutlah nama seorang ulama besar beraliran Syiah, Syekh Burhanuddin. Ia panglima-syahbandar di Pariaman, sebuah bandar utama di Pesisir Minangkabau. Pada waktu itu Pariaman berada di bawah kekuasaan Kesultanan Aceh Dares Salam.

Sebagai ulama Syekh Burhanuddin mendirikan pusat dakwah Islam di Ulakan, sebelah selatan Pariaman. Dari Ulakan ini Islam berkembang ke istana Pagarruyung dan seluruh Minangkabau.

Raja Pagarruyung Sultan Alif yang semula beragama Tantrayana membaca dua kalimat syahadat. Dengan peristiwa ini terjadi perubahan sendi Adat Minangkabau dan susunan basa Ampek Balai serta Pucuk Pimpinan alam Minangkabau.

Adat Minangkabau yang semula bersendi alur dan Patut mendapat perumusan baru yakni : "Adat bersendi syarak, syarak bersendi adat".

Dalam Adat Minangkabau kejadian ini diungkapkan sebagai "Adat menurun dan Syarak mendaki". Maksudnya adalah bahwa Adat Minangkabau berkembang turun dari Pariangan (Alam Minangkabau) sedangkan syarak berkembang mendaki dari Pesisir ke Alam Minangkabau.

Kedudukan Sultan Alif berubah pula. Kini dikenal *Rajo Tigo Selo*, sebuah *triumvirat* yang terdiri dari :

1. Raja Adat di Buo, pemegang Adat dan Lembaga.
2. Raja Ibadat di Sumpur Kudus, pemegang Hukum Allah (Islam).
3. Raja Alam, Yang Dipertuan di Pagarruyung, koordinator Adat dan Agama.

Anggota Basa Ampek Balai mengalami pergeseran. Kalau dahulu tidak ada jabatan Tuan Kadhi yang berkedudukan di Padang Ganting, maka sekarang jabatan itu diadakan, sedangkan Tuan Gadang di Batipuh dilepaskan dari susunan Basa Ampek Balai, meskipun kedudukannya sebagai Panglima Perang Minangkabau tetap dan disejajarkan dengan anggota Basa Ampek Balai.

Masuknya Islam ke Minangkabau sampai pada lapisan tinggi ini membuka suasana baru dalam hubungan dengan Aceh, terutama di Pasisir.

Islam telah lama berkembang di Aceh. Kerajaan Islam pertama di Nusantara adalah Kerajaan Peureulak, didirikan pada 1 Muharram tahun 225 Hijriah atau tahun 840 Masehi.

Pengaruh Aceh sangat terasa di Pesisir Minangkabau pada saat Portugis hendak melebarkan sayapnya di Asia Tenggara. Pada tahun 1510 armada Portugis berhasil menghancurkan gabungan armada kerajaan-kerajaan Islam di Laut Arab. Tidak lama kemudian bandar Malaka di semenanjung Melayu jatuh ke tangan Portugis.

Aceh nyaris dicaplok Portugis, ketika sultan Zainal Abidin yang minta bantuan pada Portugis di Malaka berhasil dinaikkan sebagai raja boneka di Kerajaan Samudera Pasai.

Kejadian ini menimbulkan kemurkaan yang Dipertuan di Aceh Dar-es Salam, Sultan Ali Mughayatsyah (1511-1530). Ia menyerang dan menghalau Portugis pada tahun 1522 dari Sumatera. Ancaman Portugis di lautan tetap menghantui Aceh.

Portugis ingin memonopoli perdagangan, terutama di Selat Sumatera dan Pesisir Barat.

Untuk menghadapi ancaman tersebut Aceh menyusun Armada angkatan dan angkatan darat yang kuat. Putera Sultan Ali Mughayatsyah yang bernama Sultan Riayat Syah Abdul Kadir Al Qahar (1539-1571) adalah pembina kekuatan militer Aceh yang pengaruhnya sangat terasa di Minangkabau.

Dengan adanya armada yang kuat Aceh berhasil menguasai perdagangan di Pesisir Minangkabau.

Pengaruh Aceh di Minangkabau bukan hanya pengaruh politik dan ekonomi, tetapi juga kebudayaan, terutama yang bersemangat dan bernafaskan Islam.

Perkawinan orang-orang Aceh dengan penduduk Pesisir, penggunaan aksara Melayu-Arab, arsitektur, persenjataan dan taktik beladiri serta model pakaian seperti celana pendekar Aceh dan destar, mempunyai bekas yang mendalam pada kebudayaan Minangkabau, terutama di Pesisir.

Puncak pengaruh Aceh itu tampak pada masa Sultan Iskandar Muda (1607-1636).

Tokoh-tokoh sastra Melayu yang besar telah tampil di Aceh seperti Syekh Nuruddin Ar Raniry, Syekh Hamzah Fansuri, Syekh Abdul Rauf Fansuri, Syekh Syamsudin As Sumartany. Ulama-ulama besar itu menulis karya sastra mereka dalam bahasa Aceh dan bahasa Melayu-Arab (juga disebut huruf Jawi). Mereka juga merupakan tokoh Tharikat.

Syekh Hamzah Fansuri dan Syekh Syamsuddin As Sumatra adalah pengikut Tharikat Wahdatul Wujud, sedangkan Syekh Nuruddin Ar Raniry Abdul Rauf Fansuri adalah pengikut paham Ahlus Sunnah. Tokoh-tokoh ini mempunyai kedudukan penting di kalangan istana dan saling bersaing.

Suatu saat pertentangan penganut Wahdatul Wujud dengan penganut Ahlus Sunnah (Wahdatusy Syuhud) demikian hebatnya, hingga hampir saja menghancurkan Kerajaan Aceh Dar-es Salam.

Karena kebudayaan Aceh mempunyai dasar "Hukum Agama dengan hukum Adat seperti zat dengan sufat", maka persoalan-persoalan kebudayaan yang muncul di Aceh dirasakan pula di Minangkabau.

Persoalan-persoalan tharikat merupakan persoalan para ulama yang pengaruhnya sampai pada rakyat banyak. Tokoh-tokoh tharikat menggunakan kesenian sebagai media dakwah dan polemik. Di Minangkabau perdebatan masalah tharikat ini kemudian melahirkan kesenian *Indang* dan *Salawat Talam*.

Dalam kesusasteraan di Aceh muncul Hikayat-Hikayat, *Hikayat Nun Parisi*, *Hikayat Banta Beuransah*, *Hikayat Maleem Dagang* dan *Hikayat Prang Sabi*, maka di Minangkabau lahir *Kaba*, seperti *Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang*, *Kaba Gombang Patuanan* atau *Sutan Pangaduan* dan *Kaba Cindua Mato*.

Baik Hikayat maupun Kaba, umumnya berbentuk prosa berirama. Hikayat kaya akan syair dan pantun, tetapi Kaba lebih mengutamakan pantun, pepatah dan petiti. Kalimat-kalimat dalam Kaba jumlah suku katanya menggunakan pola kalimat (baris) pantun yakni 9 suku-kata.



## 6. Kaum Putih dan Kaum Hitam.

Di Aceh pada abad ke 17 pertentangan tharikat Wahdatul Wujud dengan penganut Wahdatusy Syuhud hampir saja mengobrak-abrik kerajaan itu, maka seabad kemudian di Tanah Arab penganut paham Sunnah mazhab Hanafi "dibersihkan" oleh Kaum Wahabi penganut mazhab Hambali. Kekuasaan Turki Osman yang menganut mazhab Hanafi itu diruntuhkan oleh kaum Wahabi. Apa yang terjadi di Tanah Arab itu membawa prahara yang kemudian "membersihkan" Kerajaan Pagarruyung dari Minangkabau.

Kisahny bermula pada tahun 1803. Ketika itu dari Mekkah pulang kaum revolusioner pengikut Wahabi. Mereka adalah Haji Sumanik dari Luhak Tanah Datar, Haji Miskin dari Luhak Agam dan Haji Piobang dari Luhak Limapuluh Koto.

Paham Syiah yang menguasai Minangkabau sejak abad 16 dalam prakteknya bercampur-aduk dengan pengaruh Agama Budha. Ulama-ulama Syiah tenggelam dalam persoalan tharikat. Semua keadaan ini menimbulkan kemarahan ulama-ulama dan penghulu-penghulu muda. Kedatangan 3 orang penganut Wahabi yang mazhab Hambali dari Mekah itu mereka sambut dengan penuh semangat.

Ketiga orang penganut mazhab Hambali itu dengan cepat mendapat pengikut di Luhak Nan Tigo. Haji Miskin muncul sebagai tokoh menjulang. Ia didukung seorang ulama muda yang terkenal dengan gelar Tuanku Nan di Kamang. Keduanya mendirikan sebuah "Dewan Revolusioner" dengan nama "Harimau Nan Salapan", sebanyak 8 orang ulama muda mazhab Hambali yang militan dengan pimpinan Tuanku Pamansiangan bergerak seperti badai mengobrak-abrik kaum Syiah.

Sebagai identitas "Harimau Nan Salapan" memakai pakaian putih, memelihara jenggot dan berkepala gundul. Dalam waktu singkat gerakan pembaharuan Agama Islam oleh penganut mazhab Hambali ini telah menjadi sebuah kekuatan politik. Mereka dinamakan "Kaum Putih". Sering pula disebut "Kaum Padri". Yang menjadi lawan mereka adalah kaum Syiah yang kebanyakan memakai pakaian hitam, sebagai akibat pengaruh dari pakaian bangsawan dan pendekar-pendekar Aceh. Mereka dinamakan "Kaum Hitam".

"Kaum Putih" mengadakan perombakan pemerintahan di negari-negari yang dikuasai mereka. Pemerintahan Agama dibentuk dengan

Tuanku Imam dan Tuanku Kadhi sebagai pimpinan. Luhak Agam dan Luhak Limapuluh Koto segera tunduk ke bawah kekuasaan "Kaum Putih".

Tinggal lagi Luhak Tanah Datar yang jadi pusat Alam Minangkabau dan Kerajaan Pagarruyung. Di Luhak Tanah Datar ini pembesar-pembesar istana Pagarruyung, Basa Ampek Balai serta Penghulu-penghulu menyadari bahwa sasaran gerakan "Kaum Putih" bukan sekedar pembaharuan Agama Islam, tetapi juga merebut kekuasaan politik.

Kesadaran ini menyebabkan "Kaum Hitam" di Luhak Tanah Datar melakukan konsolidasi kekuatan.

Minangkabau telah di ambang Perang Saudara. Sebab peperangan adalah selisih paham soal agama.

## **7. Darul Islam Minangkabau.**

Kejadian ini tahun 1809.

Tempatnya di Koto Tangah, Luhak Tanah Datar.

Tuanku Lintau tokoh "Kaum Putih" di Luhak Tanah Datar secara fisik tidak mampu mengalahkan "Kaum Hitam". Beberapa kali pasukannya mengalami kekalahan.

Akhirnya ia memilih cara diplomasi.

Ia mengundang Rajo Tigo Selo, Basa Ampek Balai dan pembesar-pembesar istana untuk mengadakan perundingan di Koto Tangah. Tanpa rasa curiga mereka yang diundang memenuhi undangan Tuanku Lintau.

Tuanku Lintau memang mempunyai iktikad baik. Tetapi ia lupa memperhitungkan Tuanku Lelo, seorang panglima "Kaum Putih" yang radikal dan ambisius. Tuanku Lelo berasal dari Rao, Tapanuli Selatan.

Pada saat Raja Alam beserta keluarganya, Basa Ampek Balai dan Penghulu-penghulu terkemuka sudah berada di Koto Tangah, Tuanku Lelo menggerakkan pasukannya mengepung dan membunuh "Kaum Hitam" yang datang. Pembantaian, perampokan dan perkosaan oleh pasukan Tuanku Lelo terjadi. Hanya Yang Dipertuan Sultan Muning Syah dan seorang anggota keluarganya yang berhasil menyelamatkan diri ke Kuantan.

Dalam versi lain, peristiwa pembantaian oleh pasukan Tuanku Lelo ini terjadi diwaktu peringatan 40 hari meninggalnya ibunda Datuk Andomo (anggota Basa Ampek Balai) di Saruaso. Upacara ini dihadiri oleh Yang Dipertuan Pagarruyung beserta keluarganya dan basa Ampek Balai. Ketika upacara sedang berlangsung pasukan "Kaum Putih" menyerbu dan memengal kepala seluruh orang yang hadir. Sultan Muning Syah dan kemenakannya (perempuan) Puti Reno Sari berhasil menyelamatkan diri.

Pembantaian ini menggemparkan Minangkabau. Banyak negeri yang menyerah pada Tuanku Lintau. Hanya Batipuh tempat Tuanku Gadang yang tetap membangkang. Kerajaan Pagarruyung telah runtuh.

Dar-ul Islam Minangkabau berdiri (1809-1821).

"Kaum Putih" tidak sepenuhnya dapat menguasai Minangkabau, sebab mereka tidak mempunyai pemerintahan yang sentralistis dan pimpinan tertinggi yang berwibawa untuk seluruh wilayah. kekuasaan "Kaum Putih" tidak lebih dari menggantikan kekuasaan Penghulu di negeri-negeri.

Kemudian "Kaum Putih" sebagai pelanjut gerakan Wahabi di Tanah Arab mengalami kegoncangan disebabkan perubahan yang terjadi di Tanah Arab sendiri. Turki-Osman berhasil mematahkan kekuasaan Kaum Wahabi menjelang dekade kedua abad 19, Mazhab Syafii kembali berpengaruh di Mekah.

Perubahan di Tanah Arab itu akibatnya terasa di Minangkabau. Ulama-ulama muda yang kembali dari Mekah mulai mengembangkan mazhab Syafii yang lebih moderat dibandingkan dengan mazhab Hambali.

## **8. Belanda menggantikan peranan Aceh.**

Semanjak kekuasaan Portugis dapat dipatahkan oleh Aceh di wilayah Asia Tenggara, masuk pula kekuasaan Belanda dan Inggris yang saling bersaing. Kedua kerajaan yang mempunyai armada tangguh itu berupaya menguasai lalu lintas perdagangan di Asia Tenggara, terutama Selat Sumatera.

Belanda telah lama bercokol di Jawa dan telah mendirikan Batavia. Sementara itu Inggris telah mempunyai kekuasaan yang mantap di India.

Inggris dan Belanda saling menanamkan pengaruhnya di Pesisir. Ini berarti menyingkirkan Aceh. Perang terbuka dengan Aceh sering dialami Belanda. Tetapi peperangan Napoleon di Eropa (1793-1815) lebih banyak memberi keuntungan pada Inggris di Asia Tenggara. Loji-loji yang didirikan Belanda banyak yang jatuh ke tangan Inggris, lebih-lebih ketika Thomas Stamford Raffles menguasai Bengkulu (1818).

Sesungguhnya Inggris jauh sebelum itu telah menanamkan pengaruhnya di Pesisir Minangkabau. Bahkan tahun 1795 Pesisir sudah resmi diserahkan Belanda pada Inggris. Dan kemudian Inggris banyak berhubungan dengan "Kaum Putih", terutama di Tiku dan Pariaman, meskipun Raffles pernah sampai ke Simawang (Luhak Tanah Datar) dan "Melindungi" Tuan Gadis, Puteri Pagarruyung.

Waktu Thomas Stamford Raffles mengembalikan Padang dan bandar lain di Pesisir kepada Belanda (1819), "Kaum Putih" telah menguasai "Alam Minangkabau".

Dalam rencana Belanda untuk menguasai Sumatera, lebih dahulu hendak dimantapkan kekuasaan di Minangkabau. Kesempatan itu terbuka. Penghulu-penghulu pelarian dari Luhak Tanah Datar, Agam dan Limapuluh Koto, terutama dari Luhak Tanah Datar banyak menetap di Padang. Mereka mencari perlindungan dan berusaha mendapatkan dukungan Belanda untuk memulihkan kekuasaan mereka di Luhak Nan Tigo. Belanda tidak membuang kesempatan. Sambil menjanjikan bantuan pada Penghulu-penghulu itu, Belanda menuntut penyerahan Minangkabau.

Menurut Adat Minangkabau tidak dapat diserahkan oleh siapapun. Hal ini diketahui oleh Penghulu-penghulu pelarian tersebut, tetapi tidak diketahui oleh Belanda yang belum mendalami Hukum Adat Minangkabau. Belanda berpegang pada kaidah Hukum Barat.

Tahun 1821 di Padang ditandatangani perjanjian penyerahan Minangkabau pada Belanda oleh Penghulu-penghulu pelarian itu. Belanda berjanji mematahkan kekuasaan "Kaum Putih". Sebagai bukti dari kesungguhannya Belanda mengirim 100 orang serdadu dengan persenjataan lengkap, termasuk 2 buah meriam ke Simawang. Penghulu-penghulu itu wajib membiayai pasukan ini.

Belanda tidak sadar bahwa mereka terjebak ke dalam rawa peperangan yang memakan waktu lama, menghabiskan manusia dan biaya.

Pertempuran pertama dengan pasukan Padri (Kaum Putih) meletus di Sulit Air dekat Simawang. Belanda mengalami kekalahan. Bala bantuan didatangkan dari Padang. Kemudian pertempuran berkobar pada berbagai front di Luhak Tanah Datar. Setahun sesudah itu Belanda merebut Pagarruyung dari Kaum Padri dan mendirikan "Fort van der Capellen" di Batusangkar.

Dengan melakukan operasi militer selama 11 tahun (1821-1832) Belanda menguasai sebagian besar daerah Minangkabau, kecuali Kubung XIII Solok. Tetapi perang dengan "Kaum Putih" belum selesai. Belanda tidak mampu melakukan konsolidasi dari daerah-daerah yang telah direbutnya.

Rakyat Minangkabau tidak lagi merasakan persoalan "Kaum Hitam" dengan "Kaum Putih", Kesadaran ini menyebabkan seluruh pemimpin Minangkabau, baik dari kalangan agama maupun adat menggalang persatuan dan kekuatan baru melalui sebuah pertemuan rahasia di lereng Gunung Tandikat dekat Padang Panjang (1833).

Perang Minangkabau melawan Belanda berkobar kembali.

Pimpinan perlawanan Minangkabau berada pada tangan Tuanku Imam Bonjol. Peperangan ini melelahkan Belanda, meskipun 4 tahun kemudian Bonjol dapat direbut dan Tuanku Imam Bonjol dapat ditipu dan ditangkap.

Harapan Belanda untuk mengakhiri perlawanan rakyat Minangkabau dengan tertangkapnya Tuanku Imam Bonjol tinggal harapan.

Di bahagian utara Minangkabau, dengan pimpinan Tuanku Tambusai, Pasukan Padri masih mengadakan perlawanan. Kubung XIII Solok, tetap belum terjamah.

Perlawanan rakyat Minangkabau baru berhenti untuk sementara pada tahun 1845. Tahap pertama dari rencana Belanda menguasai Sumatera telah terlaksana. Kini Belanda menoleh ke Aceh dan Tapanuli Utara.

Kedua daerah itu tidak mudah pula ditaklukkan, sebab kekuatan perlawanan Aceh baru sirna tahun 1904 dan Tapanuli Utara tahun 1908.

Pergolakan sosial dan peperangan yang panjang di Minangkabau mempunyai pengaruh besar pada kejiwaan, ekonomi, susunan masyarakat dan pelaksanaan Adat Minangkabau.

Secara total masyarakat Minangkabau telah dibenturkan dengan dahsyat pada tragedi, kepahitan dan pergeseran, bahkan penjungkir-balikan nilai-nilai kebudayaan.

Semua itu membekas dalam kehidupan kesenian, sebagai ekspresi estetis dari masyarakat ataupun individu.

## **BAB II**

### **KESENIAN MINANGKABAU**

#### **A. KEDUDUKAN KESENIAN DALAM ADAT MINANGKABAU**

##### **1. Kristalisasi Pengalaman Sejarah**

Kebudayaan Minangkabau sebagai seluruh tindakan, pemikiran, perasaan dan perlembagaan masyarakat Minangkabau tidaklah terbentuk dan selesai sekali jadi dalam jangka pendek. Ia merupakan totalitas dari "Adat yang berbuhul mati" dan "Adat yang berbuhul sentak". Ia merupakan pengentalan dari seluruh pengalaman sejarah, seluruh mitos dan legenda serta seluruh harapan dan penderitaan.

Seperti telah dilukiskan oleh sejarah, kebudayaan Minangkabau terbentuk melalui pengalaman panjang dari suku bangsa Minangkabau. Prosesnya mulai dari migrasi bangsa Melayu-tua dan Melayu-muda, perjuangan mendirikan perkampungan-perkampungan dan hukum-hukum serta penyesuaian diri dengan lingkungan daerah khatulistiwa yang terdiri dari hutan-hutan, gunung-gunung, lembah, aliran sungai dan danau-danau. Kemudian masuk agama dan kebudayaan budha, mulai dari aliran Hinayana, Mahayana sampai aliran Tantrayana. Sesudah itu datang pula agama dan kebudayaan Islam dengan segala aliran dan mazhab, mulai dari Ahlus Sunnah, Syiah, Hambali sampai dengan mazhab Syafii. Dan tidak dapat pula diabaikan pengaruh kebudayaan Portugis, Inggris dan Belanda yang bersumber dari Agama Kristen.

Proses kristalisasi tersebut lebih banyak melalui konflik dan perang daripada jalan damai. Minangkabau Timur dan Pesisir merupakan wilayah yang jadi ajang pertentangan terus menerus.

Alam Minangkabau lebih banyak mengalami suasana tenang. Tetapi 3 peristiwa besar telah menggoncangkan Alam Minangkabau. Peristiwa itu adalah saat tampilnya Adityawarman sebagai raja Pagarruyung, kemudian pertentangan berdarah antara "Kaum Hitam", sesudah itu dilanjutkan dengan perang Minangkabau melawan Belanda.

Walaupun demikian, meski telah terjadi benturan-benturan dan kegoncangan-kegoncangan namun pokok-pokok kebudayaan Minang-

kabau yang akar-akarnya kukuh terancam dalam masyarakat Minangkabau masih tetap bertahan. Hal ini ditemukan pada:

- a. Adat yang berbuhul mati.
- b. Sistem kekerabatan matrilineal.

Pandangan dan sikap hidup orang Minangkabau masih berdasarkan "*alam takambang jadi guru*". Seluruh pemikiran dan perbuatan masih berdasarkan "*rasa-periksa*" serta "*alur, mungkin dan patut*".

Tetapi "Adat yang berbuhul sentak" telah terobek-robek, baik oleh perang "Kaum Hitam" dengan "Kaum Putih", maupun perang Minangkabau melawan Belanda yang berakhir dengan tertancapnya kekuasaan kolonial Belanda.

Kekayaan kebudayaan Minangkabau banyak yang musnah, perkampungan yang banyak terdiri dari kelompok-kelompok Rumah-gadang hangus dimakan api, rakyat Minangkabau mengenal *belasting* dan kerja paksa dalam bentuk rodi. Belanda ikut campur dalam lembaga kepenghuluan, hingga dikenal istilah "Penghulu Bersurat" dan otonomi negeri sebagai republik desa dilumpuhkan dengan adanya aparat pemerintahan kolonial yang bernama "Tuanku Laras".

Semuanya itu mempunyai pengaruh pada suasana kehidupan kesenian, terutama pada pantun, kias, ibarat, serta musik dan vokal yang menjadi melankolik.

## 2. Nan baik budi, nan indah bahasa

Di dalam Adat Minangkabau, kesenian termasuk ke dalam "Adat Berbuhul Sentak", yaitu bahagian dari Adat Istiadat. Sebagai istiadat ia tunduk pada "Adat Berbuhul Mati" yaitu "*alam terkembang jadi guru*" dan ajaran-ajaran Datuk Katumanggungan serta Datuk Perpatih Nan Sebatang, terutama prinsip "*rasa-periksa*" serta "*alur, mungkin dan patut*".

Beberapa patokan dalam kehidupan kesenian Minangkabau adalah:

- a. Meletakkan sesuatu pada tempatnya
- b. Yang baik adalah budi, yang indah adalah bahasa
- c. Adat (kalau) dipakai baru, kain (kalau) dipakai usang.

Jadi patokan kesenian Minangkabau adalah harmoni, indah bentuknya dan baik isinya, serta selalu baru (dinamis).



Di Minangkabau, kekayaan, kekuatan (keberanian) dan pangkat nilainya tidak lebih tinggi dari budi.

Banyak pepatah dan ungkapan yang membicarakan soal budi ini, antara lain :

*Pulai bertingkat naik  
Meninggalkan ruas dan buku  
Mati harimau meninggalkan belang  
Mati gajah meninggalkan gading  
Mati manusia meninggalkan budi*

atau

*Pulau pandan jauh di tengah  
Di balik Pulau Angsa Dua  
Hancur badan di kandung tanah  
Budi baik teringat jua*

Nilai budi lebih tinggi daripada kekayaan, hingga diungkapkan bahwa "hutang emas dapat dibayar, hutang budi dibawa mati".

Karena itu Adat Minangkabau mengajarkan supaya setiap orang berusaha menanam budi, dengan berbuat jasa sebanyak-banyaknya selama hidup.

Berbuat baik untuk orang lain terus-menerus selama hidup itu dilaksanakan dengan rasa hormat pada pribadi-pribadi tempat "orang menanam budi". Orang yang berbudi dalam kehidupannya "menghormati yang tua, mengasihi yang muda dan sopan dalam pergaulan dengan teman sebaya".

Ukuran budi dalam prakteknya tidak semata-mata perbuatan, tetapi juga ucapan, tutur bahasa, sebab bahasa menunjukkan bangsa.

Maka diajarkan supaya :

*Berjalan pelihara kaki  
Berkata pelihara lidah  
Kaki tertarung inai obatnya  
Lidah tertarung emas tantangannya*

Dengan memelihara lidah, berarti orang diajar supaya berhati-hati kalau berbicara. Setiap akan mengucapkan kata harus dipikirkan secara matang, sebab yang dipegang dari manusia adalah ucapannya, sedangkan yang dipegang dari kerbau adalah tali yang mencucuk hidungnya.

Karena itu kata pertama harus ditepati, sedangkan kata yang kedua adalah kata-kata yang dicari-cari untuk melepaskan tanggung jawab.

Penghargaan terhadap kata atau ucapan demikian tingginya di Minangkabau, hingga kata dianggap sebagai pusaka.

Dalam pergaulan dikenal adanya 4 macam kata atau cara berbicara, yaitu :

1. Kata mendatar : ucapan atau cara berbicara yang dipergunakan dalam pergaulan dengan orang yang sebaya atau sederajat.

2. Kata malereng : ucapan atau cara berbicara yang dipergunakan dalam pergaulan dengan orang yang disegani atau dihormati, hingga lebih banyak dipakai kata-kata ibarat dan kias.

3. Kata menurun : ucapan atau cara berbicara yang dipergunakan dalam pergaulan dengan orang yang lebih muda dalam arti yang luas.

4. Kata mendaki : ucapan atau cara berbicara yang dipergunakan dalam pergaulan dengan orang yang lebih tua dalam arti yang luas.

Barang siapa yang tidak mengenal "kata yang empat" di atas, maka ia dianggap belum beradat atau masih kanak-kanak atau orang sinting. Oleh sebab itu ia tidak dapat diajak ikut serta dalam pergaulan.

Menurut maknanya tiap kata mempunyai 3 penafsiran, yaitu :

1. Penafsiran yang tersurat atau harafiah,
2. Penafsiran yang tersirat,
3. Penafsiran yang tersuruk.

Biasanya hal ini dirumuskan:

*"Dalam lahir ada berbatin,  
Dalam batin berbilik pula"*

Tidak semua orang mempunyai tingkat kemampuan menafsirkan kata sekaligus yang tersurat, yang tersirat dan tersuruk.

Orang awam atau kemenakan, tingkat kemampuannya hanya dapat menafsirkan yang tersurat.

Orang dewasa, mamak atau cerdik pandai, telah dianggap mempunyai kemampuan menafsirkan yang tersirat. Ia dapat menangkap kias dan ibarat.

Sedangkan Penghulu, orang yang telah mencapai tingkat kearifan yang tinggi dapat menangkap dan menafsirkan yang tersuruk. Ia harus

tahu akan "bayangan kata", tahu membedakan "jantan atau betinanya ikan dalam air". Atau dengan perkataan lain, seorang penghulu punya penglihatan yang dalam dan jauh, baik ke belakang maupun ke depan, sehingga mempunyai kewaspadaan yang tinggi. Ia merupakan "lubuk hati, lautan budi".

Kehalusan perasaan atau ketajaman pikiran, sikap selektif dan kemampuan menata serta meletakkan sesuatu pada tempatnya, menyebabkan orang Minangkabau mempunyai kepekaan pada keindahan.

Kepekaan ini menjadi lengkap oleh karena lingkungan Minangkabau sebuah panorama yang besar, mulai dari deretan pulau-pulau di depan pantai, kaki-kaki perbukitan yang dekat dengan laut, lembah-lembah, gunung-gunung, danau-danau, sungai-sungai, hutan belantara yang penuh dengan fauna dan margasatwa serta aneka macam kembang.

### **3. Berguru kepalang ajar, ibarat bunga kembang tak jadi.**

*Berburu kepadang datar  
Dapat rusa belang kaki  
Berguru kepalang ajar  
Ibarat bunga kembang tak jadi  
Sedangkan berguru kepalang ajar  
Ibarat bunga kembang tak jadi  
Apalagi dapat karena mendengar  
Tidak dialami, tidak dihalusi*

Adat Minangkabau memberikan dorongan yang kuat supaya belajar sungguh-sungguh secara mendalam pada guru, baik pada alam maupun manusia yang pandai. Ilmu itu tidak ada batasnya, meskipun tampaknya kecil, hingga diibaratkan "kalau dibuka selebar alam, kalau dipadatkan sebesar biji bayam, bumi dan langit ada di dalamnya".

Karena berguru mendapat tempat yang utama dalam adat maka pada tiap Suku Adat atau tiap Koto (kampung) ada perguruan yang menjadi tanggung jawab dari Penghulu dan dilaksanakan oleh perangkat Penghulu atau staf Penghulu dan disebut pemangku Adat.

Pemangku Adat sekurang-kurangnya terdiri dari:

1. *Manti*, pembantu utama penghulu.

2. *Malim* (Imam/ Khatib), membantu penghulu dalam masalah Syarak.

3. *Hulubalang*, pembantu penghulu dalam ketertiban kampung.

Kadang-kadang ada suku Adat yang melengkapi dengan Tua Kampung dan cerdik-pandai, atau menurut keperluan Suku Adat masing-masing.

Perguruan yang menyangkut masalah Syarak, atau kehidupan akhirat, merupakan urusan Malim dan dilaksanakan di Surau. Di surau, selain diajarkan mengaji Al Qur'an, juga diajarkan bahasa dan sastera Arab atau bernafaskan Islam serta bentuk kesenian yang ada hubungannya dengan agama.

Surau juga merupakan tempat tidur anak laki-laki yang telah akil-balig. Tidak jauh dari surau, didirikan sebuah gelanggang atau dinamakan *laga-laga*, *pamedanan* atau nama-nama lain menurut masing-masing negari, tempat belajar silat dan ilmu untuk kehidupan dunia. Tanggung jawab atas perguruan untuk kehidupan dunia ini biasanya di tangan Tua Kampung atau Hulubalang.

Kalau sebuah Suku Adat mempunyai surau dan gelanggang, maka negari mempunyai sebuah Mesjid (terutama untuk pelaksanaan Sembahyang Jum'at) dan sebuah gelanggang. Baik mesjid negari maupun gelanggang negari merupakan kepunyaan bersama dari seluruh suku Adat dalam negari itu.

Kalau di surau diajarkan ilmu agama, termasuk tharikat (bagi yang telah dewasa), maupun hubungan syarak dengan adat, maka di gelanggang diajarkan ilmu silat, pagar diri, seluruh permainan rakyat dan hal-hal yang menyangkut adat, seperti *pasambahan* (pidato Adat).

Situasi surau dan gelanggang sebuah kampung menentukan situasi kehidupan kesenian dari kampung itu.

Belajar di surau dan gelanggang tidak pernah selesai, kecuali bagi laki-laki yang pergi merantau atau karena menjadi Penghulu dan Pemangku Adat.

Seorang pemuda dalam sebuah kaum sebelum kawin atau pergi merantau harus telah menguasai 3 hal yaitu : Adat, Al Qur'an dan Silat. Ini merupakan kewajiban kaum untuk mempersiapkannya.

Pengaruh surau sangat penting dalam kebudayaan Minangkabau. Dengan adanya surau, maka tidak ada yang buta huruf baik laki-laki maupun wanita (belajar mengaji pagi atau sore). Di surau mereka belajar tulis-baca tulisan Arab dan kemudian diikuti oleh tulisan Melayu-Arab dan ada pula yang menyebut tulisan Jawi.

Sejak berkembangnya tulisan Melayu-Arab itu di Minangkabau, mulai ada penulisan buku-buku, baik buku pengetahuan Agama, maupun buku-buku yang mempunyai nilai sastra, *Tambo* dan *Kaba*. Penggunaan huruf Latin di Minangkabau masih baru, yaitu pada permulaan abad ke 20.

#### **4. Bersuluh matahari, bergelanggang mata orang banyak**

Para pemuda yang telah belajar Adat, Al Qur'an dan Silat, dianggap pemuda yang telah punya bekal untuk hidup di dunia dan di akhirat.

Mereka sudah boleh tampil di hadapan orang banyak, sebab mereka sudah punya "pagar kehidupan dan pagar diri". Mereka sudah dianggap matang. Mereka sudah boleh kawin, pergi merantau atau menunjukkan kebolehannya yang lain, seperti dalam kesenian dan permainan rakyat yang lain.

Dalam kegiatan kesenian, penampilan pemuda di hadapan orang banyak biasanya terjadi pada saat diadakannya upacara-upacara, baik dalam lingkungan kaum (kampung) maupun dalam lingkungan negeri atau dalam ruang lingkup yang lebih luas.

Upacara-upacara yang menggunakan penampilan kesenian adalah perkawinan, khatam Al Qur'an, Sunat, mendirikan atau memberi gelar Penghulu bersama Pemangku Adat dan upacara negeri lainnya, misalnya pertandingan layang-layang, pacu sapi, pacu kuda, mendirikan bangunan atau peresmian bangunan, kedatangan tamu penting dan sebagainya.

Pemuda-pemuda keluar dari perguruannya yang tersembunyi dan kini memperlihatkan kebolehannya di hadapan orang banyak. Kejadian ini diibaratkan "bersuluh matahari", bergelanggang mata orang banyak".

Dalam peristiwa seperti ini seluruh "istiadat kaum maupun negeri" harus dipenuhi. Persoalannya tidak hanya persoalan pemuda, tetapi juga, bahkan terutama urusan orang tua-tua. Dukun, pawang dan ahli-ahli ilmu

batin dari tiap kaum berkewajiban memelihara pemuda-pemudanya jangan sampai cidera atau mendapat malu. Pada lahirnya acara kesenian dan permainan rakyat dalam penampilan pemuda-pemuda itu, tetapi di baliknya terjadi saling menguji kepandaian dari orang tua-tua yang menggunakan bermacam mantera dan doa. Pemuda-pemuda dan orang tua-tua berusaha menjaga supaya jangan sampai "mendapat malu" di hadapan orang banyak.

Rasa malu memegang peranan penting dalam hubungan sosial masyarakat Minangkabau. Malahan "malu" dianggap tidak bisa dibagi. Ia dinamakan juga "arang tercoreng di kening". Malu menyangkut kehormatan dan kebanggaan. Sebab itu dalam menghadapi malu ini dituntut rasa setia kawan dan kesadaran yang tinggi.

Orang yang sampai mendapat malu dalam penampilannya di hadapan orang banyak dianggap "berguru kepalang ajar" atau punya "kail sejengkal" tetapi "hendak menduga dalamnya laut". Orang yang mendapat malu di hadapan publik ini harus kembali belajar ke perguruan untuk belajar lagi.

## **5. Duduk punya permainan, tegak punya perintang waktu.**

Umumnya kehidupan seorang laki-laki dewasa yang telah punya isteri di Minangkabau adalah sebagai berikut : Selesai sembahyang subuh pagi hari, setelah minum kopi dan sarapan pagi di rumah isterinya, ia pergi ke rumah ibunya atau saudaranya yang perempuan.

Di rumah ibunya ia mengambil alat pertanian atau pertukangan, menerima laporan tentang situasi di Rumah Gadang kemudian pergi ke sawah atau ke ladang. Makanan siang di sawah atau di ladang diantarkan oleh saudara atau keluarganya yang ada di Rumah Gadang. Ia bekerja di sawah atau ladang bersama kemanakan-kemenakan dan saudaranya menurut garis ibu.

Bila sore, ia pulang ke Rumah Gadang ibunya, mengurus kepentingan saudara-saudaranya yang perempuan atau kemenakan-kemenakannya. Kemudian ia pulang ke Rumah Gadang isterinya mengurus kepentingan anak-anaknya. Sesudah makan malam di rumah isterinya, ia pergi ke mesjid atau ke lepau atau ke tempat pertemuan atau ke gelanggang. Dengan demikian sejak pagi sampai malam ia telah menjalankan tugasnya sesuai dengan Adat yang berbunyi :

*Anak dipangku,  
kemenakan dibimbing  
Orang kampung dipatenggangkan  
Jaga nagari jangan binasa*

Sebagai seorang ayah ia memberikan kasih-sayang kepada anak-anaknya. Dalam hal ini ia mencurahkan perasaan kebapaannya. Tetapi sebagai mamak, ia harus memberikan bimbingan ketrampilan dan masalah kemasyarakatan pada kemenakan-kemenakannya. Sebagai warga nagari, ia mempunyai kewajiban-kewajiban berada di tengah-tengah pergaulan, baik di lepau, di mesjid, di pertemuan atau di gelanggang.

Kalau seorang pemuda, sejak remaja ia tidur di surau setelah mengaji atau selesai belajar silat dan kegiatan kebudayaan lainnya. Pagi hari (sebelum ada sekolah) ia pergi ke sawah atau ladang ibunya atau ikut mamaknya pergi bertukang, atau pergi menggembalakan ternak. Sore ia pulang ke rumah ibunya. Malamnya ia pergi sembahyang dan mengaji ke surau belajar silat atau acara kebudayaan lain.

Seorang perempuan yang telah bersuami, pagi-pagi menyediakan kopi dan sarapan untuk suaminya, yang gadis pergi ke tepian mengambil air dan mencuci. Kemudian menyiapkan makanan siang untuk orang yang bekerja di sawah atau di ladang. Nenek perempuan mengasuh dan mendendangkan anak di buaian. Kemudian bila saat makan siang di sawah atau ladang telah tiba, maka perempuan-perempuan Rumah-gadang pergi ke sawah atau ladang mengantarkan makanan. Bila tidak banyak kesibukan di sawah atau di ladang, perempuan-perempuan menyulam, bertenun, menumbuk padi di lesung atau kincir. Mereka mempunyai kewajiban memelihara kebersihan dan keindahan Rumah-gadang.

Dengan gambaran umum di atas, jelaslah bahwa setiap orang di Minangkabau sudah mempunyai kegiatan tertentu setiap hari. Tidak ada waktu yang terbuang sia-sia. Kalau akan duduk juga, harus mempunyai kesibukan, punya permainan atau melakukan kegiatan menurut kegemaran. Kalau berdiri, harus mempunyai kesibukan perintang waktu, misalnya melakukan sepak-raga, belajar silat dan kesenian, main layang-layang, melakukan pekerjaan untuk kebaikan masyarakat atau gotong-royong.

Duduk di lepau kopi juga mempunyai kegunaan, bukan sekedar untuk melakukan omong kosong. Di lepau seorang berjumpa dengan warga kampung, mendengar berbagai masalah. Di lepau akan diketahui siapa yang akan merantau, siapa yang pulang dari rantau, bagaimana keadaan kampung, bagaimana situasi sawah dan ladang. Jadi lepau mempunyai fungsi sebagai salah satu pusat komunikasi. Kadang-kadang di lepau juga ada acara kesenian, misalnya "*ba-saluang*" atau "*ba-rabab*".

Dengan lukisan siklus kehidupan tadi, tampaklah bahwa ada beberapa pusat kegiatan orang Minangkabau, yaitu Rumah-gadang ibu, di Rumah-gadang isteri ( untuk laki-laki yang beristeri ), di lepau, di surau, di mesjid, di sawah dan ladang di tepian mandi, di gelanggang, di balairung (balai pertemuan).

Pusat kegiatan lain yang penting adalah pasar yang ramainya menurut hari pekan yang telah di sepakati oleh negari-negari. Pada hari pekan orang datang kesebuah pasar bukan hanya untuk keperluan jual-beli, tetapi juga untuk keperluan sosial. Pasar sebagai pusat pertemuan sosial banyak dilukiskan dalam pantun, dalam dendang atau dalam *kaba*. Di pasar, pemuda dan gadis saling bertemu pandang, dan mungkin disusul dengan pertemuan-pertemuan lain. Di pasar, perempuan-perempuan sempat memperagakan pakaian-pakaian yang bagus dan perhiasan dari emas. Penganten-penganten baru menggunakan kesempatan hari pekan untuk pergi berdua berjalan kaki atau naik bendi, atau berboncengan dengan sepeda (terakhir ini dengan sepeda motor). Mereka mungkin membeli makanan atau minuman yang digemari, seperti cendol, lemag, durian, manggis dan sebagainya.

Variasi dari kehidupan sehari-hari tentu saja banyak, misalnya Hari Raya Idul Fitri, Idul Adha, pacu kuda, pacu itik, pacu sapi, perhelatan mendirikan penghulu, perkawinan, masa panen, musim layang-layang, pergi berburu babi besar-besaran.

Siklus kehidupan sehari-hari ditambah variasi-variasinya mempunyai bekas dan diekspresikan dalam kehidupan kesenian, baik dalam tari, dalam karawitan, dalam randai, dalam sastra dan senirupa (terutama ukiran dan ragam hias). Pernyataan semuanya itu dalam bentuk kesenian tentulah dengan gaya dan simbol-simbol tertentu.



## **B. BENTUK-BENTUK KESENIAN DI MINANGKABAU**

### **1. Yang usang diperbaharui**

Kesenian sebagai bentuk-bentuk pernyataan estetis masyarakat dan individu di Minangkabau tidak dapat dilepaskan dari pengalaman bersama dan pribadi yang panjang, baik yang menggemirakan maupun yang menyedihkan. Hakekatnya, bentuk dan isinya sesuai dengan pandangan dan sikap hidup masyarakat Minangkabau, terutama Adat.

Sebagai Istiadat, kesenian Minangkabau tunduk pada "Adat yang Berbuhul Sentah", artinya terbuka pada perubahan-perubahan, pada pembaharuan-pembaharuan, baik dalam bentuk maupun dalam isi, tetapi tetap dalam hakekatnya.

Secara garis besarnya kesenian yang lahir, hidup dan tumbuh serta berkembang di Minangkabau adalah :

1. Seni sastra.
2. Nyanyian dan bunyi-bunyian.
3. Seni gerak (silat, pencak dan tari).
4. Seni rupa (arsitektur, ukiran, ragam hias dan kerajinan tangan).
5. Gabungan dari bentuk-bentuk kesenian tersebut di atas (randai dan indang).

Seluruh bentuk kesenian di Minangkabau termasuk ke dalam kesenian rakyat, sebab di Minangkabau tidak dikenal lapisan-lapisan masyarakat yang bersifat tertutup yang tinggal dalam keraton atau perbentengan tertentu. Meskipun di Minangkabau pernah ada raja di Pagarruyung dan di Rantau, tetapi mereka tidak mempunyai jenis kesenian tertentu dan tersendiri yang berbeda dari kesenian yang hidup di tengah-tengah rakyat jelata.

Lapisan bangsawan ataupun kasta-kasta yang berdasarkan kepercayaan (agama) tertentu tidak ada di Minangkabau.

Karena itu seluruh kegiatan kesenian di Minangkabau dinamakan permainan rakyat atau permainan "anak-negari". Kegiatan kesenian tidaklah termasuk ke dalam upacara pemujaan, tetapi sebagai kegiatan sosial.

Pengertian ini tidak sepenuhnya tepat, sebab ada kegiatan-kegiatan yang menghasilkan benda-benda yang mempunyai nilai estetik, tetapi tidak termasuk permainan, seperti mendirikan Rumah-gadang, mengukir sarung dan tangkai keris, cerana, ragam hias (termasuk tenunan dan sulaman), keramik. Tetapi seluruh kegiatan itu tidaklah merupakan kegiatan utama dari siklus kehidupan masyarakat. Jadi termasuk ke dalam pengertian :

*Duduk mempunyai permainan  
tegak mempunyai perintang waktu*

Atau

*Duduk meraut ranjau  
tegak meninjau jarak*

Bentuk-bentuk kesenian itu, sesuai dengan kedudukannya sebagai istiadat, banyak mengalami perubahan dan kena pengaruh.

Perubahan-perubahan dan pengaruh itu tampak pada musik (nada-nada) di Pesisir yang dipengaruhi musik barat (Portugis?), Rumah-gadang di Pesisir yang dipengaruhi arsitektur Aceh dan pengaturan ruangan pada rumah-rumah Belanda, cerita rakyat dan Kaba yang mendapat pengaruh dari sastra yang bernafaskan Islam (Parsi dan Aceh), pemilihan motif dan warna dalam ragam hias (pengaruh Cina).

Yang tidak berubah adalah sikap terhadap pengaruh, yaitu meletakkan sesuatu pada tempatnya sesuai dengan ajaran "Alam berkembang jadi guru", "alur dan patut", "rasa-periksa", "mungkin-patut".

Semuanya mungkin saja terjadi dalam kesenian Minangkabau, selama itu patut, setelah diselidiki dengan pertimbangan pemikiran dan perasaan. Dalam menggunakan rasa-periksa ada ketentuan yakni :

*Rasa dibawa naik  
Periksa dibawa turun*

Segala yang sesuai dengan pemikiran harus diuji dengan perasaan kemanusiaan, hati-nurani (etika). Sedangkan segala yang sesuai dengan perasaan kemanusiaan atau hati-nurani dalam melaksanakannya harus menggunakan pemikiran, akal-sehat, terutama yang menyangkut kemungkinan-kemungkinan dan kemampuan.

Ada larangan menurut fatwa Adat, yaitu :

*Jangan menentang matahari*

*Jangan mencukil duri dengan alu*

*Jangan menembak nyamuk dengan meriam*

Karena itu kesenian Minangkabau tidak mempersoalkan asli atau tidak asli. Tidak pula dipersoalkan kriteria-kriteria yang ketat dan tidak boleh berubah. Kesenian diibaratkan pakaian atau kain, yang apabila dipakai pasti jadi usang dan lapuk. Yang tetap dari pakaian atau kain adalah kegunaannya. Karena itu ada ketentuan, bahwa Adat atau sifat dasar dari yang usang dan lapuk untuk tetap berfungsi adalah memperbaharui, sesuai dengan ketentuan :

*Adat (kalau) dipakai baru*

*Kain (kalau) dipakai usang*

*Usang-usang diperbaharui*

*Lapuk-lapuk diperkuat (dikajangi)*

Tetapi tentang perubahan dan pembaharuan itu ada pula pedoman yaitu : "Pandai berkisar di tikar yang sehelai, pandai bergerak di tanah yang sebingkah". Maksud dari pedoman ini ialah, supaya setiap orang pandai memanfaatkan apa yang ada semaksimal mungkin dengan kreatif. Hanya orang yang arif dan cerdas yang mampu melaksanakan pedoman ini.

## **2. Kata-kata Selalu Berumpama**

Seperti telah dikemukakan, bahwa di Minangkabau, yang baik adalah budi dan yang indah adalah bahasa. Oleh sebab itu keindahan bahasa berurat-berakar dalam kehidupan. Keindahan bahasa bukan sekedar bentuk kalimat, tetapi isinya harus menunjukkan budi yang baik dan luhur, sebab kehidupan banyak mempunyai tantangan, menempuh onak dan duri, seperti diungkapkan oleh gurindam Adat :

*Melangkah di ujung pedang*

*Bersilat di ujung keris*

*Kata-kata selalu berumpama*

*Runding selalu memakai kias*

Bahasa yang indah, sesuai dengan macam kata dalam pergaulan dan makna kata, banyak menggunakan perumpamaan dan kiasan.

Perumpamaan diambil dari alam, sedangkan kiasan diambil dari sifat atau keadaan sesuatu, misalnya :

*Kami ini seumpama burung  
Mata lepas badan terkurung*

Atau

*Seperti lalat di ekor gajah*

Atau

*Seperti mencari jejak dalam air*

Dalam bahasa Minangkabau, sesuatu yang diumpamakan tidak perlu disebutkan kata kiasannya (sifat dan keadaan yang diumpamakan itu), sebab orang yang mendengar ucapan tersebut dianggap telah mengetahui. Kadang-kadang dalam pembicaraan seseorang, misalnya dalam *pasambahan* (pidato adat) dan penitihan, hampir seluruh kalimat yang dipakai menggunakan perumpamaan.

Selain perumpamaan dan kiasan, dipakai pula *pepatah-petitih*, yaitu kalimat pendek-pendek yang mempunyai arti yang dalam, misalnya :

*Setetes jadikan laut  
Segenggam jadikan gunung*

Atau

*Siang menjadi tongkat  
Malam menjadi bantal*

Atau

*Sepandai-pandai mencincang  
Namun landasan kena juga*

Kemudian dikenal pula bentuk pantun, baik pantun lepas maupun pantun berkait syair.

Bahasa yang indah dan mengandung pemikiran serta perasaan yang dalam merupakan bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari, baik di kalangan perempuan, pemuda-pemudi maupun laki-laki dewasa. Semuanya itu merupakan bahasa yang mempunyai nilai sastra.

Sejauh yang dapat diketahui, sampai datangnya Agama Islam dan dipakainya tulisan Arab-Melayu, orang Minangkabau tidak menggunakan aksara. Memang ada yang mengatakan bahwa Minangkabau mempunyai aksara yang mirip dengan aksara Rejang atau aksara Batak, tetapi pendalaman tentang masalah ini belum dilanjutkan.

Karena itu sastra Minangkabau dapat dinyatakan sebagai *sastera-lisan*. Penciptaan karya-sastra oleh individu-individu dalam bahasa Minangkabau baru dikenal sesudah masuknya Agama Islam. Karya-karya sastra yang penting adalah dalam bentuk *Kaba*, *Syair* dan *Hikayat* yang pada awalnya semuanya ditulis dalam tulisan Arab-Melayu.

Yang paling terkenal adalah *Kaba*, suatu bentuk sastra prosa berirama. Kata *Kaba* berasal dari kata dalam bahasa Arab yaitu *akhbar* yang berarti pesan atau cerita. *Kaba* dalam bahasa Minangkabau juga dinamakan *curito* atau dalam bahasa Indonesia *cerita*.

Kaba ditulis dalam tradisi Tambo dan Hikayat. Punulisan Kaba yang terkenal seperti Kaba Cindua Mato, Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang, Kaba Gombang Patuanan atau Sutan Pangaduan, masih belum diketahui. Tetapi ringkasan dari Kaba itu menurut versi tertentu telah menggunakan nama penyalin atau penyadurnya.

Dalam kaba diceritakan tokoh-tokoh yang mengalami suka duka ketika mempertahankan atau memperjuangkan suatu gagasan atau konsep kemasarakatan. Kaba memang cerita rekaan, tetapi tidak dapat dikategorikan sebagai novel atau roman dalam sastra modern. Karena Kaba ditulis dalam tradisi Tambo Alam dan Adat Minangkabau, maka ia lebih merupakan wadah untuk melukiskan bagaimana mengujudkan Adat yang dirumuskan dalam Tambo menjadi kenyataan dalam kehidupan sehari-hari yang ideal.

Jadi lebih tepat mengatakan bahwa Kaba merupakan sastra bertendens dan umumnya mengisahkan terganggunya ketentraman atau ketertiban masyarakat akibat *tingkah kurenah* seorang "bajingan". Tema-tema dalam Kaba adalah masalah buruk dan baik, patut dan tidak patut, melaksanakan Adat atau membangkang pada Adat.

Lingkungan kejadian dalam Kaba umumnya di kalangan keluarga raja-raja di rantau (Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang) dan Kaba Gombang Patuanan atau Sutan Pangaduan) dan di Pagarruyung (Kaba Cindua Mato).

Selain Kaba ada pula cerita rakyat atau *curito* yang lain, yaitu cerita yang lebih pendek dari Kaba, lucu ataupun tragis, baik dongeng tentang binatang (kancil, buaya, ular, gajah), maupun cerita tentang orang halus (si *Bunian* atau peri), cerita anak durhaka (Malin Kundang), cerita si Miskin Lebai Malang dan sebagainya.

Cerita-cerita ini umumnya bebas dari tradisi Tambo, meskipun pesan-pesannya tidak lepas dari "rasa-periksa" dan "alur-patut". Pepatah-petitih, perumpamaan dan kias serta pantun tidak banyak dalam cerita seperti ini. Ia lebih banyak sebagai cerita nenek-nenek pada cucunya menjelang tidur.

Sedangkan Kaba, merupakan cerita yang disampaikan di hadapan orang banyak dalam acara-acara tertentu melalui tata-cara tersendiri. Kaba disampaikan oleh tukang-kaba (*troubador*) di depan umum dengan mendendangkannya sambil memetik kecapi, menggesek rebab atau menabuh gendang bermuka satu yang bernama *Adok*.

Pembacaan Kaba biasanya diadakan dalam rangkaian acara perhelatan mendirikan atau meresmikan gelar penghulu, perkawinan, turun mandi anak, khitan, meresmikan pemakaian Rumah-gadang, atau upacara negeri yang lain.

Mengundang Tukang-Kaba untuk membacakan Kaba harus memenuhi syarat-syarat tertentu yang ditetapkan Tukang-Kaba, misalnya membawa sirih, membawa kain-putih, menyembelih ayam-putih atau ayam-hitam, membuat nasi-kuning dari ketan.

Biasanya pembacaan Kaba dimulai setelah sembahyang Isya' di atas rumah. Sebelum Tukang Kaba menyampaikan jalannya cerita, ia lebih dahulu membaca doa atau mantera yang isinya memohon izin pada nenek-moyang, terutama Datuk Katumanggungan, Datuk Perpatih Nan Sebatang dan Cati Bilangpandai, atau mohon pada roh para tokoh-tokoh dalam Kaba untuk memberi izin menyebut nama dan menceritakan kehidupannya. Tukang-Kaba mempunyai kepercayaan bahwa tokoh-tokoh dalam Kaba memang pernah hidup pada suatu zaman, tetapi namanya yang sebenarnya tidak dikenal. Yang dikenal hanya panggilan atau gelarnya.

Tukang-Kaba juga minta izin pada negeri asal Minangkabau yang bernama Pariangan, Gunung Marapi dan kadang-kadang juga menyebut Pagarruyung.

Tukang-Kaba kemudian menyatakan bahwa Kaba yang di sampaikan adalah cerita orang lain yang diterimanya dari gurunya. Siapa penulis cerita ia tidak tahu dan ia tidak bertanggung jawab atas kepalsuan jalan cerita. Cerita itu dianggap datang dari langit dan diungkapkan dalam pantun :

*Kaik bakaik rotan sago  
Takaik di aka baha  
Di langit tabarito  
Tibo di bumi jadi Kaba*

Terjemahannya dalam bahasa Indonesia :

*Kait berkait rotan saga  
Terkait di akar bahar  
Di langit terberita  
Tiba di bumi jadi Kabar*

Kaba yang didendangkan Tukang-Kaba tidak dapat diselesaikan dalam satu malam, sebab Kaba seperti Kaba Cindua Mato, Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang, Kaba Gombang Patuanan sangat panjang. Ketiga Kaba itu kalau dikabakan terus-menerus akan memakan waktu 60 sampai 75 jam atau 12 sampai 17 malam.

Kalau pihak pengundang hanya mengundang Tukang-Kaba menyampaikan Kaba selama malam, biasanya ia meminta nukilan atau fragmen tertentu dari sebuah Kaba.

Untuk bagian tertentu dari sebuah Kaba seringkali ada pantangan, misalnya tidak boleh didengar wanita yang sedang datang-bulan (menstruasi), atau anak kecil.

Masalah-masalah mistik dari Kaba mendapatkan perhatian khusus dari masyarakat, terutama Tukang-Kaba, sebab pelanggaran terhadap syarat-syarat atau pantangan dapat menyebabkan malapetaka.

Dalam mewariskan Kaba, tukang-Kaba tidak banyak punya murid. Syarat-syarat menjadi murid sangat berat. Selain kecerdasan, daya hapal yang baik dan ingatan yang setia, diperlukan pula kesetiaan dan ketaatan pada guru.

Seringkali Tukang-Kaba tidak mempunyai murid seorangpun juga. Kalau pun ia punya seorang murid, belum tentu seluruh ilmunya diturunkannya atau diwariskannya pada muridnya itu. Selalu ada sisa, yang dianggap ditemukan oleh muridnya itu kelak bila ada "jodoh" dan berkat pengalaman.

Sikap guru seperti ini berlaku dalam seluruh ilmu batin dan persilatan yang ada di Minangkabau. Kesungguhan dan ketaatan terbatas dari seorang murid menentukan apakah murid itu akan mendapatkan seluruh ilmu dari gurunya atau tidak. Dan kemudian apa yang dinamakan "jodoh" atau "suratan" memegang peranan penting, apakah murid itu dapat menemukan hakekat dari ilmu yang dipelajarinya.

Untuk menjadi seorang murid diperlukan upacara tertentu, demikian pula ketika menyelesaikannya.

Di Minangkabau tidak berlaku istilah "memberikan ilmu" atau "menerima ilmu". Tetapi istilah yang dikenal adalah "menuntut ilmu". "Menuntut ilmu" berarti orang harus berjuang untuk mendapatkannya. Hanya orang-orang yang mempunyai kelahiran dan turunan istimewa yang dianggap "kemasukan ilmu" sejak dari kelahirannya.

Di dalam Kaba yang dikabakan ada mantera-mantera tertentu yang dibacakan oleh Tukang-Kaba. Tetapi sering pula mantera itu dihilangkan atau diceritakan saja bahwa tokoh tertentu sedang membaca mantera atau doa.

Jadi di dalam Kaba jalin berjalin ajaran Adat Minangkabau, kisah tentang tokoh-tokoh fiktif yang sering dianggap sebagai tokoh yang pernah ada, serta mistik.

Adanya unsur mistik dalam kesusasteraan lisan Minangkabau tidak hanya karena pengaruh aliran Syiah ketika Islam memasuki Minangkabau, tetapi juga karena pengaruh dari kepercayaan yang lebih tua yang hidup dalam masyarakat.

Di dalam kaba banyak sekali dijumpai tokoh-tokoh sakti yang kemampuannya tidak dapat dicapai oleh manusia biasa. Selain dari itu ikut berperan roh-roh atau jisim-jisim, mimpi-mimpi, sihir dan segala jenis ilmu batin.



### 3. Oi saluang tolong sampaikan.....

Kegembiraan, kerinduan, keluh-kesah, kegetiran hidup dan suasana perasaan lainnya dari orang Minangkabau mendapat wadah pengungkapan dan penyaluran melalui bunyi-bunyian serta dendang. Bunyi-bunyian dan dendang itu kita namakan Karawitan Minangkabau.

Menurut penelitian dari ahli-ahli musik, Minangkabau mempunyai 2 wilayah karawitan, yaitu wilayah *Darek* atau Alam Minangkabau dan wilayah Pesisir. Kedua wilayah karawitan itu mempunyai perbedaan dalam jumlah tangga nada.

Wilayah Alam Minangkabau mempunyai tangga nada *pentatonis* dengan 5 nada, meskipun tidak secara mutlak, karena ada pula lagu-lagu yang bernada 6.

Saluang dan *puput-sarunai* mempunyai lobang-lobang jari yang berjumlah 4 buah. *Puput batang padi* (Puput gadang), puput beranak dan *puput tanduk* mempunyai 5 buah lobang jari. Sedangkan *talempong* dalam sebuah perangkat atau susunan ada yang 5 buah dan ada pula yang 6 buah.

Susunan nada-nada lagu-lagu (dendang) dan alat-alat karawitan Minangkabau lebih mendekati istilah yang diciptakan Guide de Arezzo yaitu do-re-mi-fa-sol.

Tangga-tangga nada pentatonis Minangkabau ini berbeda dengan nada pelog dan slendro dalam karawitan Jawa dengan patet-patetnya. Juga berbeda dengan susunan tangga nada Tiongkok yang mempunyai susunan *f- g- a- c- dan d*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sumber karawitan Minangkabau berlainan asal-usulnya dengan sumber karawitan Jawa dan Musik Cina.

Alat karawitan Minangkabau yang paling populer adalah *saluang* yaitu alat karawitan yang terbuat dari *talang* (sejenis bambu tipis) yang "ditiup". Sebagai instrumen karawitan, saluang berfungsi sebagai musik pengiring pendendang yang mendedangkan pantun-pantun. Pemain saluang mengikuti liku-liku melodi dendang. Dan dalam acara saluang, pendengar lebih memperhatikan dan tertarik pada pantun-pantun yang didendangkan. Mereka akan bersorak gembira, bila isi pantun yang didendangkan menggelitik perasaan mereka. Dengan perkataan lain, pendengar tidak "tersentuh" oleh melodi lagu.

Fungsi *saluang* yang seperti ini menyebabkan ritme dari lagu-lagu Minang tidak begitu teratur, dan banyak ditentukan oleh improvisasi pendandang.

Lagu-lagu di Alam Minangkabau yang ritmenya agak teratur adalah lagu-lagu yang bersifat instrumental dengan menggunakan talempong, jadi tidak dengan mendendangkan pantun-pantun.

Berlainan dari Darek atau Alam Minangkabau, maka di Pesisir dijumpai tangga nada *heptatonis* dengan 7 nada. Lagu-lagu di Pesisir lebih kaya, lebih dan melodius. Diduga hal ini disebabkan oleh pengaruh asing yang masuk ke Pesisir, baik pengaruh Portugis, Arab/Parsi maupun dari Cina. Alat karawitan yang penting di Pesisir adalah *bansi*, *puput* (alat tiup) dan rebab (biola Parsi).

Alat-alat tiup di Pesisir umumnya mempunyai lobang 6 atau 7 buah.

Selain ada perbedaan tangga nada dengan Alam Minangkabau, ada pula perbedaan pada pantun-pantun lagu yang didendangkan yang menunjukkan lingkungan alam dan benda-benda di Pesisir, yaitu laut, ombak, ikan, perahu dan sebagainya.

Pengaruh asing pada lagu-lagu di pesisir tampak pada lagu Batale di Kerinci yang melodinya dengan jelas menunjukkan pentatonis Cina. Pada lagu *Dayuang Palinggam* dan *Kaparinyo* tampak pula pengaruh Portugis. Pengaruh Arab/Parsi sangat jelas pada lagu-lagu *Indang* dan *Salawat Talam*. Selain dari lagu-lagu, pengaruh asing tampak pula pada alat musik pengiring tari-tarian, yang kemudian musik dan tari pergaulan. alat musik yang penting dari Barat adalah biola dan harmonium atau akordeon. Sedangkan alat musik Arab adalah rebana dan rebab.

Di Pesisir berkembang pula musik dan lagu *Langgam Melayu* yang disebut musik dan lagu *Gamat*.

Alat karawitan di Pesisir yang sama populernya dengan *saluang* di darek, adalah rebab. Rebab juga merupakan alat pengiring untuk dendang. Tukang Kaba menggunakan pula rebab sebagai pengiring dalam penyampaian Kaba.

Meskipun pada mulanya rebab berkembang di Pesisir, tetapi kemudian masuk ke Alam Minangkabau dan alat gesek itu banyak pula ditemukan di Luhak Nan Tigo.

Tetapi alat tiup di Pesisir yang kuat mengungkapkan gejala perasaan tanpa adanya lagu adalah *bansi*. *Bansi* ditiup di tempat-tempat yang sepi seperti di ladang atau huma atau di tepi pantai pada waktu siang yang lengang ataupun malam yang sepi.

Penggunaan alat-alat karawitan Minangkabau menurut tempat dan waktu yang tepat. Tidak boleh sembarangan atau serampangan.

Dalam acara meresmikan Penghulu, terutama untuk pengiring *Tari Galombang*, alat-alat karawitan yang dipakai adalah *talempong*, *puput* batang padi, gendang, *puput* tanduk. Ada pula yang melengkapi dengan gong dan *canang*.

Saluang, rebab, *bansi*, biasanya digunakan tanpa disertai alat-alat karawitan yang lain.

Pada acara-acara yang bernafaskan Islam, misal waktu *khatam* Al-Qur'an, Salawat Talam dan Indang (yang mula-mula di atas surau, tetapi kemudian lepas dari surau), alat karawitan yang dipakai umumnya adalah rebana, dengan berbagai ukuran .

#### 4. Berat ringan ku pikul seorang

*Nan Suayan Sungai Balantiak*  
*Jambatan silang basilang*  
*Kini lah mamak caliak*  
*Barek ringan den pikua surang*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Nan Suayan Sungai Balantik*  
*Jembatan silang bersilang*  
*Kini 'lah mamak lihat*  
*Berat ringan ku pikul seorang*

Demikianlah pantun seorang perempuan yang meratap karena kematian suami seperti diungkapkan dalam dendang *Ratok Suayan*, nama sebuah dendang di Luhak Agam. Dendang konon berasal dari kata *Inang* (ibu atau mengasuh) dan ada pula yang mengatakan dari *Indang* (memisahkan padi dengan beras).

Dendang merupakan bentuk nyanyian atau seni vokal di Minangkabau. Dendang ini adakalanya digumamkan oleh seseorang

nenek yang sedang membuaikan cucunya, ada pula yang dilafazkan seorang gadis yang merindukan kekasihnya, atau seorang perantau yang teringat kampung-halamannya.

Sesuai dengan pendapat ahli-ahli musik, menurut wilayahnya dendang terbagi atas :

a. Dendang Darek (Alam Minangkabau) yang umumnya pentatonis.

b. Dendang Pesisir yang umumnya heptatonis.

Dendang Darek juga dibagi menurut Luhak yaitu :

a. Dendang Luhak Tanah Datar, seperti *Ratok Baliak*, *Ratok Sabu Lintau Barotan*.

b. Dendang Luhak Agam seperti *Ratok Suayan*, *Ratok Lawang*, *Ratok Baso* dan *Ratok Koto Tuo*.

c. Dendang Luhak Limapuluh Koto seperti *Muaro Pati*, *Aliyok (Talipuak)*, *Ratok Sijobang* dan *Batuang Balang*.

Sedangkan dendang pesisir misalnya *Indang Piaman* dan *Palayaran*

Irama dendang dan tema lagu ditentukan oleh keadaan alam, lingkungan serta suasana penciptaannya. Di Pesisir, karena pengaruh lautan, lahir irama *Palayaran*. Di sekitar Danau Singkarak lahir irama *Riak Danau*, di pegunungan tempat orang mencari rotan timbul irama *Lintau Barotan*. Nama dendang sering menggunakan nama negari atau daerah lahirnya dendang itu. Tetapi ada dendang yang irama dasarnya sama, pada berbagai negari mempunyai nama yang berlainan.

Sesuai dengan ajaran bahwa "meletakkan sesuatu harus pada tempatnya", maka dijumpai beberapa macam dendang menurut kegunaannya. Pembagian dendang menurut kegunaannya adalah sebagai berikut :

#### a) Dendang Ratok

Ratok pada mulanya konon digunakan Kaum Syiah untuk memuji khalifah-khalifah, aulia dan ulama terkemuka yang telah meninggal. Mereka menggunakan kata-kata yang indah, diucapkan dengan penuh perasaan dan berhibah-hiba, hingga mencapai tingkat (ekstase atau trance). Ratok ini kemudian dianggap mempunyai kekuatan magis dan mirip dengan dendang mantera dan digunakan dalam permainan debus.

Pada perkembangannya yang terakhir, ratok hanya semata ratapan mengungkapkan perasaan sedih, kecewa, kepahitan percintaan dan sebagainya. Dengan demikian ratok mempunyai pengertian untuk menunjukkan jenis dendang yang bernada sedih.

#### *b) Dendang Kaba*

Seperti telah dikemukakan terdahulu, Kaba diceritakan pada publik dengan didendangkan oleh tukang Kaba, dan alat karawitan pengiring adalah kecapi, adok (gendang satu muka) dan rebab. Karena kalimat-kalimat Kaba sebagai prosa berirama strukturnya sama dengan pantun, maka pembentukan irama dalam mendendangkan Kaba tidak banyak mempunyai kesulitan. Pemilihan dendang untuk kaba disesuaikan dengan jalan dan suasana cerita. beberapa dendang Kaba yang terkenal adalah *Risolai (Palayaran)*, *Gadang Batipuh*, *Sijombang* (yang juga nama penyampaian Kaba di Luhak Limapuluh Koto), *Aliyok (Tapuak)* dan *Raimah Jao*.

#### *c) Dendang Tari*

Dendang juga dipakai untuk pengiring tari dan biasanya bernada riang gembira, misalnya *Din Din Tak Din Din*, *Din Din Ai*, dan *Sikandung iyo* (dalam Luhak Tanah Datar), *Sibungsu Bajalan Malam*, *Si Kumbang Cari*, *Dendang Talu* (dalam Luhak Agam), *Indang Sari Lamak* dan *Situjuah* (dalam Luhak Limapuluh Koto).

#### *d) Dendang Salawat*

Ketika Syekh Burhanuddin mengembangkan Agama Islam di Ulakan-Pariaman, ia menggunakan kesenian sebagai alat dakwah. Salawat Talam dan Indang adalah dua macam bentuk kesenian yang lahir di masa itu. Salawat Talam digunakan untuk menyampaikan pujian pada Nabi, para sahabat dan aulia dengan mendedangkan lagu-lagu dalam bahasa Minangkabau tetapi iramanya hampir seluruhnya meniru irama lagu-lagu Arab. Kemudian lahir irama-irama baru, baik yang bertempo cepat maupun lambat. Dan syair-syairnya tidak lagi semata-mata soal Agama, tetapi juga soal kehidupan sehari-hari. Alat musik yang dipakai adalah talam atau rebana. Awal dari acara Salawat dimulai dengan lagu puji pada Nabi Muhammad s.a.w. dan dilanjutkan dengan lagu-lagu yang

dinamakan *Ketubah* (Khotbah) dengan syair-syair, dimainkan pada saat Salawat Talam sedang berlangsung.

*Indang* menggunakan rebana kecil yang dinamakan *rapa-i*. Yang berperan dalam *indang* adalah tukang Dikir yang menyampaikan syair-syair yang didendangkan. Kemudian pemain-pemain lain mengulangi syair-syair tersebut setelah lebih dahulu disambut oleh *Tukang Aliah*. *Indang* merupakan kesenian untuk perdebatan, terdiri dari 2 atau 3 kelompok yang disebut *jerong*. Yang diperdebatkan adalah soal-soal agama, terutama masalah tharikat. Tetapi kemudian, ketika *indang* tidak lagi dimainkan di surau, perdebatan antara kelompok-kelompok *indang* lebih mempersoalkan kehidupan sehari-hari, termasuk teka-teki. Berbeda dengan Salawat Talam, dendang *Indang* tidak terlalu dipengaruhi oleh irama lagu-lagu Arab. Irama dendang *indang* yang terkenal adalah *Indang Pariaman*, *Indang Singguliang* dan *Indang Payakumbuh*.

#### e) Dendang Randai

Dendang dalam Teater Tradisional Minangkabau Randai sering pula dinamakan Gurindam. Fungsi dendang randai yang utama adalah untuk pengiring langkah atau gerak tari (gelombang) dalam menyatakan perubahan tempat, waktu dan suasana serta jalan cerita. Irama dendang dalam Randai menggunakan hampir seluruh dendang yang ada di Minangkabau, baik dendang Ratok, dendang Kaba, dendang Tari, dendang Salawat dan Indang. Pemilihan dendang disesuaikan dengan keperluan dan suasana cerita.

### 5. Semut diinjak tidak mati, alu tertarung patah tiga

Keindahan gerak langkah seorang perempuan di Minangkabau diibaratkan sebagai "*siganjua lalai*", gerak yang lemah gemulai serta ringan, hingga kalau semut terinjak tidak akan mati. tetapi di dalam kegemulaian itu tersimpan "tenaga dalam" yang dahsyat, hingga bila sepotong alu atau kayu untuk penumbuk padi kena terjang akan patah tiga. Gerak langkah itu juga penuh kewaspadaan, sambil bergerak ke depan juga diperhitungkan gerak ke belakang. Gerakan indah yang berulang-ulang serta ritmis itu dinamakan tari.

Sifat dari tari Minangkabau adalah gemulai, ringan, tangkas, mengandung 'tenaga dalam' dan penuh kewaspadaan.

Sumber dari tari-tarian Minangkabau adalah silat.

Di Minangkabau dikenal 3 macam silat, yaitu "silat akal", "silat-lidah" dan "silat-badan".

"Silat-badan" baru dipergunakan seandainya "silat-akal" dan "silat-lidah" tidak berhasil mencapai tujuan. Fungsi silat yang terutama adalah untuk membela diri.

Karena itu gerak dan langkah yang diutamakan adalah gerak mengelakkan serangan, melepaskan tangkapan, mematahkan kemauan lawan. Bila kemauan lawan tidak dapat dipatahkan dengan mengelak, maka baru menyerang, yaitu sambil mengelak menangkap lawan. kemudian mengunci lawan, hingga tidak berkutik lagi. Membunuh atau menciderai lawan sedapat-mungkin harus dihindarkan.

Dalam Tambo, para pendekar utama Minangkabau adalah tokoh peletak dasar adat yaitu Datuk Katumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sabatang. Keduanya belajar pada Datuk Dingalau dalam gua.

Kemudian dalam Kaba, tokoh-tokoh utama seperti Cindua Mato, dalam Kaba Cindua Mato, tokoh Anggun Nan Tongga Magek Jabang dalam Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang dan tokoh Gombang Patuanan serta anaknya Sutan Pangaduan dalam Kaba Gombang Patuanan-adalah para pendekar dalam "silat akal", "silat-lidah" dan "silat badan".

Tempat belajar "silat akal" dan "silat-lidah" adalah di surau. Kemudian dilanjutkan di gelanggang atau laga-laga (tempat terbuka berbentuk arena), termasuk "silat badan".

Di Minangkabau dikenal serba 4, misalnya Adat yang 4, Kata yang 4 dan Langkah 4.

Jurus-jurus silat Minangkabau dikembangkan dari Langkah 4 ini. Jurus-jurus silat Minangkabau sangat banyak, bergantung pada aliran atau perguruan yang ada.

Aliran silat di Minangkabau yang terkenal antar lain :

- Silat Lintau
- Silat Kumango
- Silat Harimau Sungai Pagu
- Silat Sitaralak
- Silat Pariaman

- Silat tuo
- Silat Balubus
- Silat Koto Tengah
- Silat Lamo Bayang
- Silat Buah Tarok

dan puluhan aliran silat lain.

Seluruh silat tersebut diajarkan di laga-laga atau di tempat yang tersembunyi di pinggir hutan. Semuanya untuk orang muda atau *parewa*.

Tetapi ada pula silat yang diajarkan khusus untuk Penghulu. Silat ini dinamakan "ulua-ambek" atau "silat-emas". Dalam silat ini pemain tidak saling bersentuhan, sebab silat jenis ini menggunakan "tenaga dalam" atau "ilmu batin". Jenis silat ini tidak dapat dipertunjukkan tanpa izin para Penghulu.

Seorang pemuda yang akan belajar silat biasanya diantar oleh mamaknya pada *Pangka Tuo Silat* atau *Kulipah* atau sesepuh sebuah paeguruan silat dari sebuah kampung atau Koto. Pemuda itu diterima sebagai murid melalui sebuah upacara, setelah pemuda itu memenuhi syarat yang lahir maupun yang batin. Yang lahir misalnya membawa pisau, kain putih, nasi kuning, singgang ayam dan sebagainya.

Di tempat belajar silat, seorang pemuda juga belajar pidato adat (*pasambahan*) untuk berbagai upacara mulai dari pidato *Pasambahan* untuk makan, untuk perkawinan, untuk kematian, untuk berkhitan sampai untuk meresmikan gelar Penghulu. Pemuda itu juga belajar berbagai macam etiket (tata cara) dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengatur tempat duduk orang pada berbagai acara atau parjamuan, menghidangkan makanan dan minuman.

Dengan demikian gelanggang atau laga-laga merupakan lembaga pendidikan dalam masyarakat Minangkabau.

Di gelanggang ini pemuda mengenal dan mempelajari musik dan dandang, mengenal Kaba serta tari-tarian.

Tari-tarian yang sederhana adalah bunga-bunga silat yang dinamakan pencak. dari pencak ini dikembangkan gerakan-gerakan untuk berbagai keperluan, misalnya untuk menyambut tamu sambil mengawal pengantar sirih. Gerakan ini biasanya dinamakan *Tari Galombang*, gerakan-gerakan dalam tari ini turun naik seperti gelombang laut.



Dari pencak dikembangkan pula Tari Sewah dengan menggunakan pisau, Tari Pedang, Tari Piriang. Alat-alat karawitan yang digunakan untuk mengiringkan tari-tarian ini adalah *talempong*, puput batang padi dan gendang.

Selain dari tari-tarian sederhana yang gembira itu ada pula tarian yang cukup rumit dan dianggap merupakan tari standard untuk Minangkabau atau telah menjadi klasik. Tari itu bernama *Tari Alang Sunti*ang Panghulu atau Tari Elang Perhiasan Penghulu. Tari ini secara indah mengungkapkan gerakan yang tangkas, waspada dan mengenai sasaran dengan tepat.

Tari ini terdiri dari 8 bagian, yaitu :

1. Langkah pembukaan (salam di antara pemain dan salam untuk penonton).
2. *Tanduk Buang*, gerakan seekor kumbang (buang) yang mempunyai tanduk seperti tanduk kerbau.
3. *Dok Dinandong*, gerakan elang terbang.
4. Tari Gandang, menggambarkan suasana gembira dengan disertai tepuk tangan pemain dan penonton.
5. Tari Adau-adau, gerakan riang gembira yang menggambarkan kemakmuran (menganyam tikar).
6. Tari Awan Bentan, gerakan yang menggambarkan gumpalan-gumpalan awan di langit. Gerakannya tangkas dan gesit. Bagian tari ini menampilkan ketangkasan menggunakan pedang.
7. Tari Barabah Pulang Mandi, tarian yang menggambarkan "pandangan jauh dilayangkan, pandangan dekat ditukikkan" dari burung merbah.
8. Penutup, gerakan minta maaf pada penonton dan sesama pemain.

Pada berbagai negeri, bahagian-bahagian dari Tari Alang Sunti

Panghulu sering ditampilkan sebagai tarian sendiri yang utuh, seperti tari Dok Dinandong, Tari Gadang, Tari Adau Adau, Tari Awan Bentan dan Tari Barabah Pulang Mandi.

Untuk menampilkan Tari Alang Sunti

Panghulu Harus dengan izin dari para Penghulu dalam sebuah negeri.

Selain tari-tarian yang bersumber dari gerak silat, ada pula tari yang bersifat mistik, seperti Tari Dabus, Tari Piring di atas kaca. Dan ada pula tari hiburan seperti banyak dijumpai di Pesisir, misalnya Tari Saputangan dan tari-tarian dengan iringan musik dan lagu Gamat yang gerak dasarnya bersumber dari tari-tarian Melayu.

**6. Rumah-gadang : Tonggak gaharu, lantai cendana.**

*Rumah-gadang bersendi  
Sendi bernama alur Adat  
Tonggak bernama kesadaran  
Atap ijuk, dinding berukir  
Gonjong empat bintang berkilatan  
Tonggak gaharu, lantai cendana  
Terali gading berbalik  
Bubungan burak akan terbang  
Tuturan lembah mikrad  
Gonjongnya rebung menuding  
Parang gambar ular nging  
Bergelut rupa ukiran Cina  
Bertatah dengan air emas  
Sela menyela air perak  
Anjung bertingkat beralun-alun  
Tempat menenun dan menerawang  
Tempat dara duduk bersantai  
Hiasan rumah gadang  
Kalau di lihat ke lantainya  
Ke ujung raja berbanding  
Ke pangkal serambi pepat  
Datar berlantai papan  
Licin berlantai kulit  
Tepatan undang sangkutan perkara  
Tempat meniru meneladan  
Memakai rasa dan periksa  
Mengandung malu dan sopan santun  
Rasa dibawa naik  
Periksa dibawa turun  
Lumbung berderet di halaman*

*Rangkiang tujuh berjajar  
Sebuah bernama si Bayau-bayau  
Penolong perantau lewat  
Di tengah bernama Sitinjau Laut  
Penenggang korong dan kampung  
Sedangkan lumbung lain yang banyak  
Untuk makanan anak dan kemenakan  
Untuk mengikuti alur yang lurus  
Untuk menempuh jalan yang lazim*

Demikianlah penggambaran peranan Rumah Gadang yang dilukiskan dalam bahasa yang indah.

Sebagai inti dari masyarakat Minangkabau, Rumah Gadang merupakan karya arsitektur yang spesifik, baik disainnya maupun bahan dan fungsinya, sehingga Rumah Gadang itu mendukung seluruh pemikiran, perasaan dan ciptaan yang diajarkan oleh adat.

Selain Rumah Gadang dan Lumbung Padi, ada pula Balairung dan Mesjid. Semuanya disusun dengan rasa seni Minangkabau. Yang menarik bukan hanya tipenya saja, tetapi juga ukiran-ukirannya. Menurut para ahli, tidak kurang dari 60 macam motif ukiran yang terdapat di Minangkabau. Semuanya itu dapat dijumpai pada Rumah Gadang dan Rangkiang atau pada Balairung dan Mesjid. Ukiran yang terbanyak bermotikan tanam-tanaman, dan tidak ada yang bermotifkan manusia.

Selain itu, dijumpai pula ukiran pada peralatan rumah tangga, pada peti-peti penyimpanan barang-barang berharga, pada hulu dan sarung keris, serta pedang. Di dalam Rumah Gadang akan ditemui pula berbagai macam ragam hias untuk keperluan pengantin dan upacara peresmian gelar Penghulu.

Minangkabau tidak lagi mengenal patung dan pengolahan batu sejak masuknya agama Islam. Tetapi penggarapan emas, loyang, tembaga dan perak, secara artistik tetap berkembang. Kegiatan seni lukis yang masuk kemudian di Minangkabau adalah lukisan di atas kaca seperti lukisan buraq, fragmen Cindua Mato dan kaligrafi.

Kerajinan tangan lain yang cukup artistik adalah anyaman rotan dan pandan, baik sebagai tikar, tas, maupun keperluan lainnya.

Warna-warna yang banyak dipakai dalam arsitektur dan ragam hias Minangkabau adalah warna hitam, merah, kuning, dan coklat (warna tanah). Kemudian menyusul warna hijau, biru, violet, serta berbagai kombinasi warna lainnya.

## BAB III

### RANDAI TEATER TRADISIONAL MINANGKABAU

#### A. PENGERTIAN RANDAI

##### 1. Gelombang Laut dan Berhandai-handai

Kenangan pada laut bukan hanya tampak pada bentuk Rumah Gadang. Laut yang bergelombang terus menerus dan tiba di pantai memecah menjadi ombak yang buih airnya menyebar jauh ke daratan. Keadaan alam ini mendapat tempat di imajinasi masyarakat Minangkabau untuk menciptakan gerak dan langkah gelombang pada pencak silat.

Gelombang tidak hanya tampak di laut, tetapi juga didaratan, misalnya gerakan ilalang atau padi di sawah yang luas. Orang yang bergerak melintasi pantai yang tergenang air laut ketika ombak menghempas, atau melalui padang ilalang, ia akan merasakan langkah-langkah dan sikap tubuhnya mempunyai kekhasan.

Gelombang dan langkah kaki serta sikap tubuh itulah yang melahirkan istilah *randai*.

Tetapi ada arti lain dari *randai*. Kata *randai* berasal dari kata *andai* atau *handai*. Keduanya mempunyai arti berbicara dengan intim, menggunakan ibarat, kias dan pantun serta pepatah dan petiti.

Orang-orang yang bercakap-cakap dengan penuh keintiman dinamakan berhandai-handai. Dari ihwal inilah lahir kata kerja berandai, suatu kegiatan kesenian yang khas Minangkabau.

*Randai* merupakan teater tradisional dan sekaligus juga teater rakyat Minangkabau. Seperti halnya ciri-ciri umum teater tradisional di Indonesia-Mayong (Riau), Lenong (Jakarta), Arja (Bali), Longser (Jawa Barat), Ludruk (Jawa Timur), Ketoprak (Jawa Tengah), maka *randai* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

a. Cerita yang dimainkan dalam *randai* adalah cerita yang populer dan dikenal dalam masyarakat, terutama yang bersumber dari *kaba*.

b. Pertunjukan dilakukan bukan hanya dengan percakapan (dialog), tetapi juga dengan nyanyian (dendang) dan tari.

c. Nilai dramatik dilakukan spontan dan dapat menjadi satu dalam adegan yang sama antara sedih dan gembira, antara menangis dan tertawa.

d. Selalu ada adegan atau "moment" yang melahirkan suasana komik.

e. Menggunakan musik karawitan sebagai musik pelengkap atau pengiring.

f. Penonton menjadi satu dan intim dengan pemain.

g. Pementasan dilakukan di tempat yang berbentuk arena di alam terbuka. Tempat pertunjukan ini di Minangkabau dinamakan gelanggang atau laga-laga atau sasaran atau medan.

h. Lamanya pertunjukan tidak terbatas, tergantung pada keinginan penyelenggara. Misalnya 3 jam dalam satu malam, tetapi mungkin pula 3 malam berturut-turut dan tiap malam selama 5 jam.

Dengan perkataan lain, randai dapat dianggap sebagai seni pertunjukan di Minangkabau dengan menampilkan cerita yang umumnya bersumber dari *kaba* dan di dalam pelaksanaan pertunjukan unsur acting dan dialog jalin berjalin dengan tari dan dendang. Pertunjukan diadakan di alam terbuka berbentuk arena, hubungan penonton dengan pemain bersifat intim. Sebagai seni pertunjukan, *randai* tidak berbentuk sekali jadi, tetapi melalui proses perkembangan.

Perkembangan randai dapat diusut mulai dari gelanggang atau sasaran persilatan di Minangkabau.

Seperti telah dikemukakan, sebuah perguruan silat dalam sebuah Koto atau kaum, anggotanya terdiri dari pemuda dalam kaum itu. Hubungan mereka satu sama lain sangat akrab. Rasa setia kawan sesama mereka sangat tinggi. Mereka senasib sepenanggungan, sama-sama merasa susah dan senang. Mereka sehinu-semalu, bahkan mereka juga sama-sama tidur di dalam surau kaum.

Mereka telah belajar silat, belajar adat, memainkan alat-alat karawitan dan menari dan serta pidato persembahan untuk berbagai macam acara dalam masyarakat.

Dan pada saatnya mereka ditampilkan di hadapan publik. Salah satu acara yang penting adalah ikut menerima tamu dalam barisan ga lombang.

## 2. Bujang Yang Sembilan Orang Menari Randai

Pemuda-pemuda dalam suatu kampung tentulah tidak mempunyai kemampuan yang sama, terutama dalam dunia persilatan. Untuk ikut dalam barisan galombang biasanya dipilih beberapa orang yang terbaik. Tubuh ideal adalah tubuh yang ramping semampai, juga pandangan mata yang tajam, lentik jari yang indah dan punya suara merdu untuk berdendang. Jumlah intinya sebanyak sembilan orang. Merekalah yang tampil dalam barisan galombang yang tiap baris tiga orang berjajar dan kemudian ditambah dengan beberapa orang lain, bergantung pada jenisnya upacara.

Di gelanggang persilatan mereka mempunyai kegiatan menari-nari dalam sebuah lingkaran. Gerakan tari itu biasanya tangkas dan tajam. Dalam menari itu ada yang berpantun. Apabila pantun berakhir, mereka bersorak-sorai kegirangan. Tari itu dinamakan Tari Randai.

Tari Randai ini juga ditampilkan sebagai pengantar acara Ulua Ambek. Kadang-kadang Tari Randai dinamakan pula Dampeang.

Pada beberapa negeri acara Dampeang tidak selalu dalam lingkaran, tetapi dalam dua barisan yang saling berhadapan. Jumlah anggotanya tidak tetap. Dalam Dampeang seperti ini masing-masing barisan mempunyai seorang atau beberapa orang yang ahli pantun. Kedua barisan ini saling berbalas pantun. Tiap pantun berakhir, mereka bersorak-sorai dan bertepuk tangan. Waktu Dampeang masih pada kegiatan menari dan berbalas pantun, mereka belum menampilkan *Kaba*. Penampilan *Kaba* masih oleh Tukang Kaba.

Pada tahap selanjutnya Dampeang disertai Tukang *Kaba* yang tampil di tengah-tengah lingkaran. *Kaba* yang banyak ditampilkan adalah *Kaba Cindua Mato*, *Kaba Anggun Nan Tongga Magok Jabang* dan *Kaba Gombang Pantuanan* serta kemudian *Kaba Rancak Dilabuah*.

Sebuah embrio teater rakyat yang kemudian bernama *Randai* telah lahir. Dampeang ini sampai permulaan abad ke 20, dijumpai hampir pada seluruh perguruan silat di Minangkabau.

Tari *Randai* atau Dampeang hingga sekarang masih ada dan lepas dari *Randai* sebagai teater rakyat. Tari *Randai* terpelihara dalam perguruan silat yang mengajarkan Ulua Ambek terutama di daerah Pesisir (Pariaman).



Foto 1  
*Gerak Gelombang dalam Randai  
Bersumber dari Pencak Silat*





Foto 2  
*Gerak Gelombang dalam Randai*

Di Pesisir ini *Randai* sebagai teater rakyat sering dinamakan *Randai Darek* untuk membedakan dari *Tari Randai*.

Setelah Minangkabau berkenalan dengan teater Barat pada awal abad ke 20, maka *Dampeang* atau *Tari Randai* berkembang menjadi *Randai* sebagai teater. Peranan opera atau komedi bangsawan cukup penting dalam proses lahirnya *Randai* sebagai teater rakyat yang lengkap dan utuh. Peranan Komedi Bangsawan tersebut terutama dalam pembentukan adegan atau di Minangkabau dinamakan *babakan*, pembagian peranan dalam cerita dan dialog. Dengan demikian, yang berubah adalah fungsi *Tukang Kaba*. *Tukang Kaba* yang menjadi aktor tunggal dalam perkembangan *Dampeang* tingkat terakhir, kini digantikan oleh sejumlah pemain. Tentu saja terjadi pula perubahan fungsi dendang dan tari, terutama akibat adanya pembentukan adegan atau *babakan*. Karena pergantian adegan tersebut dilaksanakan dengan gerakan tari dalam sebuah lingkaran atau putaran, maka dinamakan juga putaran atau *legaran*.

Pertumbuhan *Randai* yang sangat pesat adalah *Luhak Limapuluh Koto*. Di dalam *Luhak* ini tradisi *bakaba* sudah berurat-berakar dalam masyarakat. *Kaba* yang paling populer adalah *Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang*. Cara penyampaian *Kaba* yang populer pada mulanya adalah dengan *dhikir* atau *mendhikirkan* hikayat dibawa pengaruh lagu-lagu Arab/Parsi. Tetapi kemudian mempunyai bentuk dan gaya tersendiri, terutama dengan dipakainya *kecapi* sebagai musik pengiring. Penyampaian *Kaba* seperti ini disebut *Ba-sijobang* dan *Kaba* yang satu-satu yang satu-satunya disampaikan adalah *Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang*. Kata *Jobang* adalah pengucapan *Jabang* (Tokoh *Kaba*) di *Luhak Limapuluh Koto*.

Dengan adanya *Randai*, maka cerita-cerita *Randai* yang dimainkan di *Luhak Limapuluh Koto* adalah bersumber dari *Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang*. Seringkali kelompok *Randai* hanyamemainkan nukilan (*fragmen*) dari *Kaba* tersebut.

Dari *Luhak Limapuluh Koto*, *Randai* menyebar ke seluruh Minangkabau, termasuk Pesisir dan Rantau seperti *Taluk Kuantan (Riau)* dan *Jambi*.

### 3. Rumah Gadang Bertungganai, Kapal Bernakoda

Kalau Rumah Gadang mempunyai tungganai yang memimpinnya dan kapal punya nakoda yang memikul tanggung jawab atas keselamatan kapal, penumpang dan seluruh isi kapal yang lain, maka *Randai* sebagai organisasi tentu mempunyai pimpinan pula. Dalam hal ini berlaku pepatah "*bajalan ba nan tuo*", yang artinya berjalan bersama orang yang lebih tua atau dituakan.

Dalam sebuah kelompok *Randai* ada orang tua, yaitu orang yang mempunyai pengalaman yang banyak dalam dunia persilatan, dalam "ilmu batin" dan mengerti adat. Ia harus mampu memimpin kemenakan-kemenakannya. Baik sebagai pendekar maupun sebagai pendidik. Untuk keluar, ia harus mampu membela kemenakan-kemenakannya dari berbagai cobaan lahir batin dan sekaligus ia menjadi diplomat yang mampu menempatkan kelompok *Randai* serta kampungnya pada tempat yang terhormat.

Nama untuk pemimpin *Randai* itu bermacam-macam, tetapi fungsinya sama. Ada yang menamakan *Pangkatuo Randai*, ada yang menamakan *Kulipah Randai*, *Sipatung sirah*. *Pangkatuo Randai* itulah yang bertanggung jawab atas kelompok *Randai* yang dipimpinnya, baik terhadap kaum dan negari, maupun terhadap pihak-pihak lain.

*Pangkatuo Randai* dibantu oleh Guru-tuo Silek yang melatih silat dan bermacam-macam tari (pencak silat) dalam sebuah *Randai*. Selain dari itu ada pula pembantu kedua yaitu Guru-tuo Dendang atau Pambaok Gurindam, yaitu orang-orang yang melatih dendang dan menyusun gurindam *Randai*. Kadang-kadang ia juga melatih bagaimana membawakan cerita yang akan dimainkan Anak *Randai* (pemain).

Di samping Anak *Randai* ada pula pemain musik, terutama pemain talempong 3 orang, pemain gendang satu orang dan peniup *puput* batang padi (*Pupuik Gadang*) dan serunai 1 orang, pemain saluang dan pendendang lainnya.

Sebuah kelompok *Randai* tidak mempunyai aturan tertulis dan organisasinya tidak ketat dalam arti pembagian pekerjaan. Yang penting dalam organisasi ini adalah setia kawan, saling hormat menghormati dan mencintai.

Pemilihan Kaba yang akan dimainkan ditentukan oleh *Pangkatuo Randai* dan biasanya setelah mendengar pendapat Penghulu dan Pemang-

ku Adat, sebab Kaba yang dipilih harus jelas manfaatnya bagi kemenakan (anak Randai) dan kaum serta penonton lainnya.

Di dalam Randai tidak ada pengertian sutradara pada teater modern, atau dalang pada wayang. Fungsi sutradara dikerjakan bersama. Kadang-kadang orang tua-tua atau sesepuh ikut menyatakan pendapatnya tentang bagaimana seharusnya sebuah Kaba dimainkan dalam sebuah Randai.

Jadi susunan sebuah kelompok Randai kira-kira sebagai berikut :

1. *Penghulu* dan pemangku adat berfungsi sebagai pelindung dan penasehat.

2. *Pangkatuo* Randai berfungsi sebagai pemimpin/ketua Randai.

3. *Guru-tuo* Silek berfungsi pelatih silat dan galombang. Ia mungkin ikut main dan mungkin juga tidak.

4. *Guru-tuo Dendang*, berfungsi sebagai pelatih dendang, penyusun gurindam dan membawakan cerita. Ia mungkin ikut main, tetapi mungkin pula tidak.

5. Pemain-pemain atau *Anak Randai* yang jumlahnya 10, 12, 14, 16 orang tergantung pada keperluan cerita. Di antara pemain ada yang bertugas :

a. Pambalok Galombang, sekurang-kurangnya dalam tiap kelompok ada 2 orang. Mereka bertugas meneriakkan "Hep-ta . . Hep-ta" dan memimpin galombang atau tari.

b. Pambalok Gurindam dalam tiap kelompok sekurang-kurangnya ada 2 orang. Tugas mereka adalah untuk mendendangkan gurindam yang kemudian disambut bersama-sama oleh pemain lain.

c. Pambalok Curito, pembawa cerita, baik sebagai peran utama maupun pembantu. Untuk peran wanita biasanya dimainkan oleh laki-laki yang berpakaian wanita. Pembawa cerita mungkin dirangkap oleh pembawa galombang atau gurindam.

6. Pemain karawitan (bunyi-bunyian).

Bila dalam sebuah negari hanya ada satu kelompok Randai, maka kepala negari berfungsi sebagai pelindung dan penasehat.

Pembiayaan untuk sebuah kelompok Randai didapat dari sumbangan masyarakat dan terutama sumbangan orang-orang yang mengundang untuk berbagai upacara. Jumlah sumbangan tidak ditentukan. Dahulu pembiayaan untuk sebuah kelompok Randai menjadi tanggung jawab sebuah Kaum.

Gelanggang persilatan sebagai lembaga pendidikan kaum adalah mendidik pemuda dengan tujuan :

*"Nan capek kaki ringan tangan.  
Capek kaki indak panaruang  
Ringan tangan indak pamacah  
Aso dirantang duo sudah  
Nan bahati suci bamuko janiah  
Acang-acang dalam nagari  
Mamaliharo tapian nak nyo elok*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Yang cepat kaki ringan tangan  
Cepat kaki tidak penarung  
Ringan tangan tidak pemecah  
Esa terlentang, dua selesai  
Yang berhati suci bermuka jernih  
Perhiasan dalam negari  
Memelihara tepian (mandi) supaya elok*

Dengan memasuki gelanggang persilatan, sebuah Kaum mengharapkan pemuda-pemudanya menjadi "pemuda komplit" yang utuh, hingga mampu menjalankan tanggung jawab di dalam Kaum, di dalam Koto dan Negari.

Dan kesenian Randai yang didirikan dalam gelanggang persilatan sebagai Istiadat, masuk bagian kelima dari Undang-undang Yang sembilan yaitu : *Undang-undang yang takluk kepada permainan*

#### **4. Membuhul Tidak Membuku, Menyambung Tidak Mengesan**

Pakaian dalam Randai lebih bervariasi di banding pakaian silat. tetapi prinsip-prinsipnya sama.



Foto 3  
*Gerak Gelombang dalam Randai*



Foto 4

*Pencak Silat adalah Unsur Terpenting dalam Randai*

Pakaian silat seluruhnya menggunakan bahan kain hitam. Destar atau ikat kepala lonjong dan polos. Baju longgar, lengannya besar, tidak pakai krah (leher), tidak mempunyai kantong dan kancing.

Celana berkaki besar, hingga bebas bergerak bagi pemakainya. Celana ini dinamakan *serawa galembong*. Kemudian ada kain sarung yang dipakai di pinggang hingga sejengkal di atas lutut, dasarnya merah-coklat.

Ikat pinggang sutra berjurai. Ikatannya tampak longgar, tetapi tidak mudah lepas.

Selain daripada itu ada pula selempang.

Pakaian Randai guntingannya sama dengan pakaian silat. Demikian pula perlengkapannya. Yang berbeda warna dan variasi.

Destar dalam Randai bermanik-manik ada pula yang memakai destar batik. Destar batik ini biasanya dipakai oleh pendekar atau jagoan judi dan centeng. Destar lambang pemikiran yang tidak terselami.

Baju hitam diberi lilitan merah pada lengan. Warna hitam menandakan ketahanan dan ketabahan, sedangkan lilitan merah berarti "membunuh tidak membuku, menyambung tidak mengesan".

Makna dari baju hitam yang berlengan besar dilukiskan sebagai berikut :

*"Lengan tersingsing bukannya marah  
Bukan pula lantaran bengis  
Pengipas panas supaya dingin  
Pengahempas miang di kampung  
Pangikis sifat yang buruk  
Tidak berkantong kiri kanan  
Alamat tidak boleh menggunting dalam lipatan  
Menuhuk kawan seiring  
Leher lepas tidak berketuk (krah)  
Berbelah hingga dada  
Menyatakan pemimpin beralam lebar  
Memakai sifat lapang hati  
Bumi lebar berpandang lapang  
Gunung tidak runtuh oleh kabut  
Laut tidak keruh kerana ikan  
Orang besar martabatnya sabar*



*Tegangnya berjela-jela  
Kendurnya berdenting-denting  
Pahit manis pandai menelan  
Hati lapang paham selesai  
Cukup syarat kata dan runding"*

Warna pakaian Randai tidak seluruhnya hitam. Ada pemain yang memerankan tokoh-tokoh tertentu yang memakai pakaian dari beludru berwarna merah, berwarna biru dan kuning, sesuai dengan watak yang diperankan.

Tetapi celana *galembong* hitam tetap sama untuk seluruh pemain, kecuali yang memerankan peranan wanita.

Celana hitam yang besar kakinya itu, maknanya dilukiskan sebagai berikut :

*"Akan menurut alur yang lurus  
Gunanya menempuh jalan yang lazim  
Ke dalam korong dan kampung  
Sampai ke Koto dan Negari  
Langkah selesai berukuran  
Martabat yang enam membatasi  
Murah dan mahal menurut pantasnya  
Berunding maka berkata  
Bertolan maka berjalan  
Berjalan seorang tidak dahulu  
Berjalan berdua tidak di tengah  
Hemat dan cermat setiap waktu  
Celana terdiri dari kain hitam  
Pahamnya hakekat kuat kebal  
Tahan selidik dan siasat  
Kotor yang tidak kelihatan  
Budi yang tidak tampak  
Paham yang tumbuhnya tidak kesiangkan  
Tidak mau kuning karena kunyit  
Tidak mau enak karena santan"*

Dan kain sarung mempunyai makna seperti di bawah ini :

*"Sarung sebidang di atas lutut  
Kaya dan miskin alamatnya*

*Ada tempat keduanya  
Mestinya panjang tidak boleh pendek  
Mestinya pendek tidak boleh panjang  
Kerja jiwa semuanya  
Mungkin dan patut berukuran  
Dasarnya merah coklat  
Tanda berani karena benar  
Ilmu bagai bintang bertaburan  
Semarak ke tengah kampung  
Bercahaya masuk negari  
Dalam martabat yang tiga  
Kaya dan miskin hati  
Menurut jalan kebenaran  
Namun yang baik juga yang diminta  
Sebab tidak dilarang oleh adat  
Belum diminta sudah diberi  
Belum berkehendak sudah ada  
Kalau ada hasrat pada yang buruk  
Beratus batu penarung  
Menghadang pagar yang kokoh  
Parit terbentang menghalangi  
Terhalang jalan ke seberang  
Berdinding sampai ke langit  
Pantangan kehendak dikabulkan"*

*Ikatan pinggang mempunyai makna :  
"Ikatan pinggang sutera berjanji  
Sehingga pucuk rebungnya  
Sehingga jambul helainya  
Akan pengikat anak kemenakan  
Kalau terserak dikumpulkan  
Kalau tercecceh dijemput  
Untuk penjerat akal budi  
Supaya kokoh luar dalam  
Yang jinak makin tenang  
Yang liar jangan terbang jauh  
Ikatan selingkar buhul sentak  
Longgar berpantang lepas"*

*Goyah umpama kayu dileher  
Di buka maka diungkai  
Dengan runding baru selesai  
Kata mufakat pembukanya"*

Untuk peranan Raja dan Penghulu, biasanya dipakai perlengkapan keris. Keris ini mempunyai makna sebagai berikut :

*"Senjata keris kebesaran  
Sarung dan ikat-pinggang tempatnya  
Sisipnya tanam tebu  
Letaknya condong ke kiri  
Digeser maka dicabut  
Bengkok yang dua setengah patah  
Tetapi lurus menahan talik  
Emas baik menahan uji  
Hukum adil menahan banding  
Jika kebenaran tahan lihat  
Tajam tidak karena di asah  
Berpantang di asah pada asahan  
Memutus rambut di hembuskan  
Tajam yang itdak melukai  
Biasanya turun dari langit  
Jejak ditikam mati juga  
Guna melawan godaan 'orang halus'  
Menolak musuh di badan  
Supaya jalan salah jangan ditempuh  
Keris bernama 'Sampono Ganjo Erah  
Lahir batin pemagar diri  
Patah lidah tempat kalah  
Patah keris tempat mati"*

Selain keris dipakai pula tongkat yang maknanya dilukiskan sebagai berikut:

*Tongkat kayu keramat  
Ujung tanduk kepala perak  
Penongkat Adat dan pusaka  
Baris yang tegak jangan condong  
Waris (gelar) tetap tegak pada yang berhak*

*Ingat ketika belum kena  
Gantang tegak dengan isinya  
Adat tegak dengan lembaga*

Untuk peranan wanita ada dua macam pakaian yang lazim, yaitu:

1. Pakaian yang mirip dengan pakaian penganten seperti baju kurung dari beludru, kain sarung yang ditenun dengan benang emas, sunting kecil, kalung emas dan selendang seperti tanduk. Perlengkapan lain adalah kacamata hitam dan saputangan bersulam indah.

2. Kain batik, baju kebaya pendek, sanggul palsu yang besar atau kecil, selendang yang diselempangkan.

Perlengkapan lain adalah kacamata hitam dan saputangan bersulam indah.

Karena peranan wanita di mainkan oleh laki-laki, maka mereka berdandan dan menghias diri seperti perempuan, termasuk bedak yang tebal, dan gincu pada pipi, serta makan sirih untuk memerahkan bibir.

Pada akhir ini telah ada kelompok-kelompok Randai yang peranan wanitanya dimainkan oleh wanita, hingga dandanan mereka tidak tampak terlalu menyolok.

## **5. Seukur Maka Jadi, Sesuai Maka Dipakai**

Bila suatu malam seseorang datang ke gelanggang untuk menyaksikan pertunjukan Randai, maka ia akan menjumpai urutan dalam randai sebagai berikut:

a. Ketika di gelanggang obor telah menyala atau lampu petromaks sudah diletakkan pada tempat ketinggian dan beberapa lembar tikar pandan sudah digelar, terdengar bunyi-bunyian, di antaranya bunyi talempong, puput batang padi dan gendang. Pemain *Randai* telah datang. Mereka yang akan memerankan peranan wanita telah duduk di tikar atau di atas bangku. Pangkatuo *Randai* juga telah mengambil tempat duduknya dekat pemain karawitan. Pangkatuo Alek (Tuan Rumah), bila acara itu diadakan memenuhi undangan, telah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan di gelanggang. Waktu itu penduduk telah selesai sembahyang Isya. Di lepau kopi telah banyak orang yang duduk menghirup kopi sambil mengobrol. Bunyi talempong, puput batang padi dan

gendang merupakan isyarat dan panggilan supaya segera meng- habiskan sisa kopi karena Randai akan dimulai. Gurutuo Silek atau Sipatung Sirah dan Gurutuo Dendang telah memeriksa persiapan Anak Randai. Kemudian mereka membisikkan pandan Pangkatuo Randai atau Pemimpin Randai bahwa persiapan telah beres. Pangkatuo Randai bertanya pada Pangkatuo Alek apakah *Randai* sudah boleh dimukai atautkah ditanggihkan beberapa saat ?. Kalau Pangkatuo Alek telah memper- silahkan Pangkatuo Randai untuk melaksanakan pertunjukan, maka Pangkatuo Randai memberitahu pada Gurutuo Silek supaya segera melaksanakan pertunjukan. Bunyi-bunyian telah berhenti. Gurutuo Silek berteriak lantang : "Heep. . . . !

Seluruh Anak *Randai* berbaris dua-dua berbanjar memasuki gelang- gang atau sasaran permainan. Dalam hal ini ada dua kemungkinan, yakni pemain yang memerankan peranan wanita ikut berbaris dan berada di depan, atau pemain itu tetap duduk. Barisan yang memasuki gelanggang itu mungkin melangkah biasa saja, tetapi mungkin pula melakukan gerak gelombang. Barisan ini mengangkat kedua tangan menyampaikan permintaan maaf pada para hadirin. Acara ini merupakan acara *Pasambahan*.

Dalam acara *Pasambahan* para pemain meletakkan salah satu lututnya ke tanah dan meletakkan kedua telapak tangannya yang dirapatkan ke kening. Pada waktu itu didendangkan gurindam yang isinya memohon maaf pada ninik-mamak serta sanak-saudara yang hadir. Dengan rendah hati mereka menyatakan bahwa usia mereka "belum setahun jagung" dan pengalamannya sangat sedikit serta "darah baru setampuk pinang"

Contoh gurindam pasambahan :

*Manolah mamak sarato pamimpin*

*Cukuik sanak sarato sudaro (2x)*

*Bari maaf sarato izin*

*Pado kami nak mudo-mudo (2x)*

Terjemahan dalam Bahasa Indonesia :

*Wahai mamak serta pemimpin*

*Seluruh sanak serta saudara (2x)*

*Beri maaf serta izin*

*Pada kami anak muda-muda. (2x)*

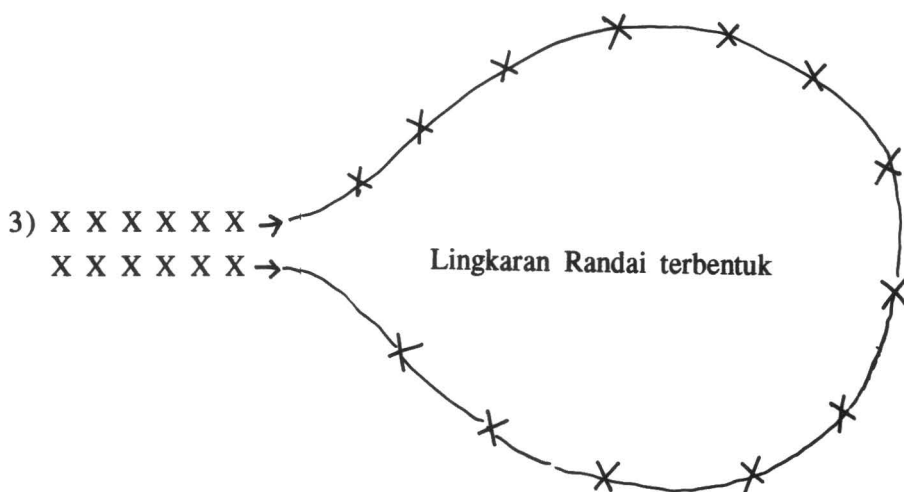
Jumlah gurindam yang didendangkan kadang-kadang satu atau dua atau dua bait, tetapi bisa juga lebih, tergantung pada kemauan pembawa Gurindam, setelah melihat siapa yang hadir. Nama dendang yang lazim didendangkan dalam acara Pasambahan adalah *Dendang Dayang Daini* yang sering pula dinamakan *Dendang Minangkabau* dan *Dendang Simarantang*.

Selain dari itu ada cara lain membuat Randai, yaitu dengan iringan karawitan pemain masuk dalam barisan berbanjar sambil bertepuk tangan dan langsung membentuk lingkaran. Setelah membentuk lingkaran, persembahan dengan mengangkat tangan pada penonton dilaksanakan dan kemudian baru duduk dengan meletakkan salah sebuah lutut ke tanah dan tangan ke kening. Pembawa gurindam sudah mendendangkan Dendang Pasambahan. Cara memulai Randai dapat dilukiskan dengan sketsa di bawah ini :

#### Cara memulai Randai (I)

1) X X X X X X X  
X X X X X X →  
Masuk gelanggang

2) X X X X X X X →  
X X X X X X  
Berdendang Pasambahan



## Cara memulai Randai (II)

1) X X X X X X

X X X X X X

Masuk gelanggang



2)

Lingkaran Randai terbentuk, dan Dendang Pasambahan dilaksanakan.

3)

Lingkaran Randai untuk mengantarkan cerita.

Notasi untuk Dendang Dayang Daini sebagai berikut :

0 1 2 4 . 4 3 . 1 3 . 2 1 . 5 6 . 6 1 . 1

7 . 5 6 . 5 7 . 6 . 5 . 5 . 6 . 6 1 . 1 7 . 5 6 . 5 7 . 6 5

Dan Notasi untuk Dendang Simarantang sebagai berikut :

1 2 3 4 . 6 6 6 5 . 4 3 5 4 2 3 2 4 3 1

3 5 4 . 3 2 1 2 2 1 2 1 1 . 2 3 2 4 3

1 3 5 4 . 3 2 1 . 2 3 1 2 1 . 1 .

Dalam dendang Minangkabau, tiap dendang umumnya lagu (irama) tersusun untuk 2 baris pertama dari semua pantun (sampiran) atau gurindam. Untuk dua baris selanjutnya (isi pantun) lagunya menurut atau mengulangi irama pada 2 baris pertama (sampiran).

b.) Sesudah acara persembahan selesai, maka Randai "dibawa berdiri", di mulai dengan teriakan: "Hep..ta!" oleh Gurutuo Silek atau

pembawa Gelombang. Putaran atau legaran dari *Randai* mulai. Pembawa Gurindam mendendangkan Gurindam Pengantar dalam beberapa bait yang isinya :

- Nama cerita yang akan dimainkan
- Nama kelompok Randaai yang memainkan
- Kampung asal kelompok Randai
- Tempat kejadian cerita(Kaba) serta tokoh-tokoh dalam cerita.

Adakalanya sebuah kelompok *Randai* langsung memainkan adegan pertama tanpa mengganti Dendang dan Gelombang. Tetapi ada pula kelompok Randai menukar irama dendang dan gelombang setelah baris terakhir Gurindam Pengantar selesai didendangkan dengan di dahului teriakan "Hep..ta Hep..ta" dari pembawa Gelombang dan pemain lain mengikuti sambil menepuk bagian celana yang longgar di antara kedua paha, hingga menimbulkan bermacam bunyi. Jumlah tepukan bergantung pada jenis irama dendang dan jenis gelombang. Selain menepuk celana, mereka juga bertepuk tangan dengan posisi telapak tangan kiri menghadap ke atas dan telapak tangan kanan menghadap ke bawah. Waktu bertepuk tangan terdengar pula teriakan dari seluruh pemain; "Ta...ta..ta(h)".

c.) Bila gurindam selesai didendangkan, maka randai dibawa duduk" dan pemegang peran dalam cerita masuk ke tengah lingkaran. Dialog dan akting dimulai. Ada pula acara lain untuk mengantar pemegang peran berada di tengah, yaitu pada saat Pengantar Galombang meneriakkan "Hep ta Hep ta!" seluruh pamain bergerak ke pusat lingkaran dan kemudian kembali ke tempat semula, sehingga yang tinggal di tengah hanya pemegang peran (foto 7). Pemegang peran ini biasa dinamakan "*Pambao Carito*" (Pembawa Cerita). Kalau dialog dan akting adegan ini berakhir, maka Pembawa Galombang kembali meneriakkan "Hep . ." dan seluruh pemain yang tadi duduk santai, berdiri dan bergerak ke tengah menjemput pembawa cerita. Galombang dan dendang untuk legaran kedua dimulai pula. Demikianlah seterusnya sampai saat istirahat.

d.) Untuk memasuki acara istirahat, juga didendangkan Gurindam yang memberitahu bahwa Randai akan diistirahatkan.



Acara istirahat biasanya diisi dengan acara-acara:

- Tari Piring dan Tari Sewah
- Saluang dan Dendang
- Kadang-kadang ada pula acara silat.

Sambil menunggu Randai dilanjutkan, karena acara tari dan silat telah selesai, dibunyikan talempong, puput batang padi dan dendang.

e.) Sesudah istirahat, pemain Randai kembali berjongkok dalam lingkaran. Pembawa Gelombang memberi aba-aba Randai dilanjutkan dengan teriakan "Hep ta!". Kemudian pembawa Gurindam mendendangkan pantun yang biasanya seperti di bawah ini:

*Didulang sadulang lai  
Pandulang ameh balingka  
Diulang saulang lai  
Panjapuik Kaba nan tiga*

Terjemahannya dalam bahasa Indonesia:

*Didulang sedulang lagi  
Pendulang emas Balingka  
Diulang seulang lagi  
Penjemput Kaba yang tinggal*

Kemudian dilanjutkan dengan Gurindam yang menyangkut cerita. Demikian seterusnya legaran demi legaran sampai saat Randai berakhir untuk malam itu.

Legaran itu ditutup dengan persembahan dan permintaan maaf yang caranya seperti persembahan dan permintaan maaf waktu permulaan acara. Yang diganti hanyalah Gurindamnya, misalnya seperti di bawah ini:

*Mandi ka sumua urang Padang  
Mandi bagusuak jo daun palo  
Kok lai umua samo panjang  
Lain hari diulang pulo*

Terjemahannya dalam bahasa Indonesia:

*Mandi ke sumur orang Padang  
Mandi bergosok dengan daun pala  
Kalau ada umur sama panjang  
Lain hari diulang pula*

Sering pula didendangkan Gurindam panjang, yang terdiri dari 8 baris untuk mohon maaf kepada penonton, seperti ini:

*Kalau ado jarum nan patah  
Usah disimpan dalam peti  
Latakan sajo di pematang  
Buliah pancukia-cukia duri  
Kalau ado kato nan salah  
Usah disimpan dalam hati  
Latakan sajo di belakang  
Usah manjadi upek puji*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia:

*Kalau ada jarum yang patah  
Jangan diletakkan dalam padi  
Letakkan saja di pematang  
Boleh pencongkel-congkel duri  
Kalau ada kata yang salah  
Jangan disimpan di dalam hati  
Letakkan saja di belakang  
Jangan menjadi umpat dan puji*

Bila pembawa Gelombang ini telah memberi aba-aba penutup, maka bunyi-bunyian diperdengarkan. Dengan demikian pertunjukan *Randai* telah berakhir.



Foto 5  
*Permainan Randai dengan Menggunakan Senjata Tajam*

## **B. RANDAI ITU IBARAT RENDANG**

### **1. Perlu Ada Ukur dan Jangka**

*Randai* bukanlah Tari, bukan pula Dendang. Dan tidak pula *Kaba*. Tari, Dendang dan *Kaba* hanya merupakan bahan mentah yang di olah menjadi *Randai*. Hal ini diibaratkan dengan rendang. Daging bukanlah rendang. Dan santan tidaklah pula rendang. Cabe dan bumbu lain bukan pula rendang. Semuanya itu hanyalah bahan untuk membuat rendang.

Penggunaan setiap bahan ada ukurannya menurut porsi yang sepantasnya dan disesuaikan dengan selera. Ukurannya tentulah tidak bersifat mutlak. Setiap bahan mempunyai sifat yang spesifik. Setiap kecerobohan dalam mengatur porsi menyebabkan hasilnya tidak enak.

Dalam memasak rendang ada jangka waktu tertentu, hingga rendang itu tidak mentah, tidak jadi gulai, tetapi tidak pula hangus.

Penggunaan ukur dan jangka, selain bersifat ketrampilan, pengalaman dan pengertian, juga ditentukan oleh intuisi estetis.

Demikianlah *Randai* sebagai kesenian. Ia tidak merupakan penggabungan mentah dari Tari, Dendang dan *Kaba*. Ia merupakan suatu kesenian yang utuh, hingga penyajiannya di hadapan publik merupakan sesuatu yang baru bila dibanding dengan bahan-bahan yang membentuknya.

*Randai* merupakan seni pertunjukan, tetapi tidak *Kaba* yang didendangkan atau *Kaba* yang ditarikan. Ia telah merupakan teater.

Tari, Dendang dan *Kaba* merupakan medium untuk bercerita yang dilaksanakan oleh manusia. Tiap manusia, tiap pemain mempunyai pembawaan kreatif yang memberikan suasana, warna dan gaya dari penampilan *Randai* sebagai teater.

Itulah sebabnya maka setiap kelompok *Randai* mempunyai perbedaan dengan kelompok *Randai* yang lain, meskipun membawakan *Kaba* yang sama. Malahan nilai pertunjukan sebuah kelompok *Randai* tidak sama setiap kali di hadapan publik.

Kemudian tidak dapat dilupakan bahwa Randai bukanlah hasil kerja orang seorang, tetapi hasil kerja bersama. Jadi Randai dari bersama, oleh bersama dan untuk bersama.

Dan Randai bertitik-tolak dari hal yang telah ada sebagai bahan mentah. Semua yang ada itu telah merupakan milik masyarakat, warisan budaya yang mungkin dikenal asal-usulnya, tetapi mungkin pula tidak dapat diusut dari mana sumbernya.

## **2. Lain lubuk lain ikannya, lain padang lain belalangya.**

Bagaimanakah Silat diolah menjadi Pencak dan pencak diolah menjadi Tari atau Randai yang lazim disebut Galombang itu ?

Pencak sebagai bunga-silat tidak mempunyai fungsi untuk membela diri. Ia mempunyai fungsi sebagai bunga. Sebagai perhiasan untuk memberikan keindahan.

Dari sebuah aliran silat banyak ragam bunga yang mekar. Sebuah aliran silat melahirkan bermacam-macam Pencak. Bunga-bunga Silat ini kemudian berbunga pula hingga menjadi gerak yang ritmis dan dibawa-kan dengan iringan dendang. Ia menjadi sebuah tari pendek. Dalam Randai ia disebut *Galombang*.

Dalam pertunjukan Randai untuk menampilkan seluruh Kaba atau hanya fragmen Kaba ada puluhan ragam Galombang. Sumber gerak Galombang yang banyak itu mungkin hanya dari sebuah aliran Silat, tetapi mungkin pula dari beberapa aliran silat.

Sebuah Galombang harus 'tunduk' pada salah satu Dendang. Bila tidak, maka Galombang itu harus diperbaiki, atau Dendang diberi variasi, baik dengan menambah suku-kata dalam Gurindam maupun dengan memberi improvisasi dalam lagu. Improvisasi ini disebut *gariniak* yang artinya *riak* lagu.

Kita telah mengenal Luhak Nan Tigo, Pesisirdan Rantau. Dan tiap wilayah itu mempunyai aliran Silat yang dibanggakan.

Di Luhak Tanah Datar terkenal aliran *Silat Kumango*, *Silat Lintau* dan *Silat Sungai Patai*.

Di Agam terkenal aliran *Silat Tuo*.

Di Limapuluh Koto terkenal aliran *Silat Balubus*.

Di Solok terkenal aliran *Silat Sungai Pagu* dan *Silat Harimau*,

Di Pasisir terkenal aliran *Silat Sitaralak*, *Silat Lamo Bayang* dan *Silat Sunur-Pariaman*.

Dan masih banyak aliran Silat lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Semua aliran silat mempunyai perbedaan-perbedaan mulai dari *pitungua* (cara berdiri dan sikap tubuh) sampai pada cara menyerang, cara mengelak, cara menangkap, membanting dan membunuh.

Perbedaan aliran silat itu menyebabkan perbedaan pada bunga-bunga silat atau pencak dan bunga-bunga pencak atau tari.

Dengan demikian di Minangkabau dijumpai ratusan ragam Galombang, mulai dari posisi tubuh yang merendah sampai pada gerakan-gerakan tangan yang tajam ke atas seperti menuding langit dengan tubuh tegak, mulai dari jari-jari tangan yang terkepal sampai jari-jari tangan yang terbuka dan melentik-lentik. Atau mulai dari kaki yang diangkat tinggi-tinggi sampai pada telapak kaki yang hanya diseret di tanah.

Pengolahan silat menjadi pencak dan pencak menjadi Galombang Randai dilakukan oleh Gurutuo Silek atau Pembawa Galombang. Makin banyak aliran Silat yang dikuasai oleh seorang Gurutuo Silek, makin banyak kemungkinan sebuah Kelompok Randai mempunyai ragam Galombang. Tentu saja faktor kreativitas sangat menentukan.

Sebuah Galombang Randai tidak dapat dibuat sekali jadi, karena langkah-langkah dan gerak tangan yang harus diuji dengan dendang yang jumlahnya ratusan buah.

Setiap Galombang Randai oleh Kelompok Randai diberi nama. Nama-nama Galombang Randai biasanya menurut gerak alam baik manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, maupun benda lainnya.

Karena itulah kadang-kadang ada Galombang Randai ataupun Tari yang bernama *Itiak Pulang Patang* (Itik Pulang Petang), *Tupai Bagaluik* (Tupai Bergelut), *Awan Bararak* (Awan Berarak), *Alang Manyemba* (Elang Menyambar), *Daun Pimpiang* (Daun Pimping), *Labu Hanyuik* (Labu Hanyut), *Marandang Kacang* (Merendang Kacang) dan sebagainya.

Anak Randai seringkali tidak menghafal dan mempedulikan nama-nama Galombang Randai itu. Biasanya mereka tahu gerak apa yang harus dilakukan bila mendengar irama Dendang tertentu yang dimainkan.

Oleh sebab itu dalam mengolah Pencak menjadi Galombang Randai, Pembawa Gurindam atau Pendendang ikut serta. Kecocokan langkah dan gerak tangan dengan *mat* Dendang yang dipilih sangat penting.

Proses mengolah Galombang yang cocok dengan Dendang dalam sebuah Kelompok Randai memakan waktu yang cukup lama, karena melalui percobaan-percobaan dan perbaikan-perbaikan, lebih-lebih karena jumlah Dendang yang cocok untuk Randai sangat banyak.

Dendang yang sering didendangkan sebagai pengiring Galombang Randai antara lain sebagai berikut :

1. Dayang Daini
2. Simarantang
3. Talipuak Layua (Aliok)
4. Palayaran
5. Indang Piaman
6. Indang Payakumbuah
7. Indang Singguliang
8. Lintau Barotan
9. Sijobang
10. Ratok Suayan
11. Singgalang Jaya
12. Malereng Tabiang
13. Kelok Sambilan
14. Ulak Bangkinang
15. Situjuah
16. Ratok Lawang
17. Ratok Baso
18. Sibungsu Bajalan Malam
19. Ramiah Jaho
20. Nan Rayuak
21. Din Din Tak Din Din
22. Din Din Ai
23. Gadang Batipuh

24. Si Kumbang Cari
25. Paninggahan
26. Aia Bangih
27. Ratok Baliak
28. Muaro Paiti
29. Batuang Balang
30. Salawat
31. Ratok Sabu
32. Dendang Talu
33. Oyak Ambacang
34. Pipik Sinanduang
35. Jando Bacarai
36. Gadih Baliak Suruik
37. Bujang Marasai
38. Titih Batang
39. Mudiak Batang Hari

Dan masih banyak lagi Dendang yang dipakai oleh Kelompok Randai, baik di Luhak Nan Tigo, di Pesisir dan Rantau. Di antara Dendang Randai itu ada pula dendang yang "pop" seperti dinyanyikan oleh Elly Kasim, Nurseha, Tiar Ramon, Lily Syarif dan penyanyi Pop Minang lainnya. Tetapi jumlah Dendang Pop tersebut tidak banyak.

Sekiranya Galombang Randai telah punya Dendang tertentu, maka pelaksanaannya dalam pertunjukan sebagai berikut :

- a) Seluruh pemain terbagi atas
  - Pembawa Galombang 2 orang.
  - Pembawa Dendang (Gurindam) 2 orang.
  - Pengikut Galombang dan Pemegang Peran.
- b) Salah seorang dari Pembawa Galombang memberi aba-aba Hep Ta.
- c) Pembawa Gurindam I mendendangkan baris pertama Gurindam atau pantun yang umumnya setiap baris terdiri dari 9 suku kata. Misalnya Gurindam ini :



*A-lah ba-rang-kek Cin-dua Ma-to*

1 2 3 4 5 6 7 8 9

*Alah sarantang duo rantang (2x)*

1 2 3 4 5 6 7 8 9

*Cukuik katigo rantang panjang*

*Sampai di tampek nan dituju (2x)*

- d) Pembawa Gurindam II menyambut Dendang Pembawa Gurindam I, dimulai pada suku-kata ke 9 baris pertama dan dilanjutkan ke baris kedua. Pembawa Gurindam II ini sering pula disebut *Paimbang* (Pengimbang), ada pula yang menyebut *Tukang Jajak* (Tukang Jejak).
- e) Baris kedua tersebut kemudian didendangkan secara bersama-sama (koor) oleh seluruh pemain.
- f) Baris ketiga didendangkan oleh Pembawa Gurindam I menurut irama Dendang yang sama dengan baris pertama.
- g) Dan baris keempat didendangkan oleh Pembawa Gurindam II dengan cara yang sama seperti mendendangkan baris kedua. Dan kemudian diulangi secara bersama-sama (koor) oleh seluruh pemain.

Dalam mendendangkan Gurindam Randai kemungkinan adanya variasi dalam cara membawakan terbuka dengan luas, apalagi kalau gurindam yang dibawakan lebih dari 4 baris tiap baitnya dan jenis Dendang terdiri dari 6 atau 7 tangga nada.

Pembawa Gurindam tidak selalu harus berada dalam garis lingkaran. Keduanya mungkin saja berada di tengah lingkaran. Hal ini terjadi sekiranya Pembawa Gurindam adalah juga pemain yang memerankan peranan wanita. Atau seperti akhir-akhir ini, pemain yang memerankan peranan wanita itu benar-benar wanita, tidak lagi laki-laki seperti dahulu.

Dalam mendendangkan Gurindam, Pembawa Gurindam I dan II harus memperhitungkan langkah dan gerak Galombang Randai, hingga jangan sampai terjadi kekacauan atau ketimpangan-ketimpangan.



Foto 6

*Gerak Pasambahan dalam Randai Merupakan  
Bagian Penting dalam Pertunjukan Randai*

Pembawa Galombang memberi aba-aba mengalih langkah ketika baris kedua selesai didendangkan secara bersama-sama. Demikian pula pada baris keempat.

Pembagian tugas antara Pembawa Galombang I dan II biasanya berdasarkan persetujuan mereka berdua. Mungkin pembagian itu menurut urutan Galombang, mungkin pula dalam memberi aba-aba dan variasi tepuk-tangan.

Kerjasama antara Pembawa Galombang I dan II dengan Pembawa Gurindam I dan II banyak menentukan berhasil tidaknya penampilan sebuah Kelompok Randai.

Pembawa Galombang sebagai pengatur jalannya cerita bersama-sama Pembawa gurindam harus hafal jalannya cerita adegan demi adegan, baik suasana cerita, maupun tokoh-tokoh yang tampil dalam setiap adegan.

Pembawa Gurindam bukan hanya pandai berdendang, tetapi pandai menyusun Gurindam menurut keperluan cerita.

Pembawa Gurindam tidak boleh melupakan fungsi putaran Galombang Randai sebagai pemenggal dan pengalih adegan-adegan dalam cerita. Putaran Galombang Randai dapat pengganti tatacahaya dan dekor dalam teater modern, untuk menggambarkan perubahan tempat, waktu serta suasana.

Kata-kata Gurindam dapat disusun untuk menyatakan perubahan tempat, waktu dan suasana itu, tetapi dapat pula untuk menggambarkan jalan cerita, misalnya :

- a) Apa yang telah terjadi.
- b) Apa yang akan terjadi.
- c) Bagaimana keadaan tokoh dalam cerita, menuju ke mana, untuk apa, sedang sedih atau gembira dan bertemu dengan siapa.

Gurindam dapat pula berfungsi sebagai peralatan editing untuk meringkaskan cerita, untuk mempertegas plot-plot, memberikan tekanan pada bagian cerita yang penting atau menceritakan tokoh tanpa menampilkan orangnya (pemain) di hadapan publik.

Jadi Gurindam dapat mempunyai fungsi yang luas sekali. Hal ini lebih banyak tergantung pada kemampuan Pembawa Gurindam menganyam kata-kata dan disesuaikan dengan Galombang Randai yang telah ada dan mereka kuasai.



Foto 7  
*Suasana Pertunjukan Randai*

Dalam sebuah penampilan Randai, penataan Galombang dan Dendang sangat penting hingga terbentuk irama pertunjukan sesuai dengan penataan adegan melalui dialog dan akting.

Dalam sebuah Kelompok Randai ada kesadaran, bahwa gerak lamban dan Dendang yang bernada sedih (Ratok) tidak dapat ditampilkan terus menerus secara berturut-turut. Pembentukan irama pertunjukan lebih bersifat intuitif serta karena pengalaman dan kemudian baru menjadi kesadaran.

Kemudian, bagaimanakah aspek drama atau sandiwara dari Randai ini ? Bagaimanakah caranya mengolah Kaba ataupun cerita rakyat Minangkabau yang lain dalam pertunjukan sebuah Randai ?.

Dalam mengambil ibarat pada rendang, Kaba dalam Randai ibarat daging pada rendang. Daging untuk rendang adalah daging padat dan terbaik, dipotong-potong menurut ukuran yang patut dan mungkin untuk dimasak.

Dalam sebuah Kaba ditemui hal-hal yang bersifat deskriptif, yang bersifat ilustratif dan dramatik.

Hal-hal yang bersifat deskriptif dan ilustratif dari Kaba ditampilkan secara terpilih sebagai Gurindam dalam Randai. Dan hal-hal yang mempunyai nilai dan sifat dramatik ditampilkan oleh pemain atau pemegang peran dalam bentuk dialog dan akting.

Sebagai contoh, diambil Kaba Cindua Mato untuk diolah dalam bentuk Randai sebagai berikut :

1. Kisah kelahiran Dang Tuanku dan Cindua Mato disampaikan dalam Gurindam/Galombang.

2. Kisah Dang Tuanku dan Cindua Mato ketika telah dewasa disampaikan dalam Gurindam/Galombang.

3. Bundo Kanduang menyuruh Dang Tuanku dan Cindua Mato ke Gelanggang Datuk Bandaharo di sungai Tarab yang sedang mencari jodoh untuk anaknya bernama Puti Lenggo Geni. Disampaikan dalam bentuk dialog dan akting.

4. Saat Dang Tuanku dan Cindua Mato pergi ke Sungai Tarab hingga sampai di gelanggang Datuk Bandaharo, disampaikan dalam Gurindam/Galombang.

5. Dang Tuanku bersama Datuk Bandaharo membicarakan Cindua Mato untuk jadi jodoh Puti Lenggo Geni, disampaikan dengan dialog dan akting.

6. Silangkaneh dan Jilatang Gata sebagai mata-mata dari Raja Imbang Jaya dari Sungai Ngiang bertemu dengan Cindua Mato dekat gelanggang Datuk Bandaharo. Dari kedua orang ini Cindua Mato mendengar berita rencana perkawinan Puti Bungsu (tunangan Dang Tuanku) dengan Raja Imbang Jaya. Juga didengarnya fitnahan yang mengatakan bahwa Dang Tuanku dapat sakit menular dan telah diasingkan dari orang ramai. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

7. Cindua Mato mengajak Dang Tuanku pulang ke Pagaruyuang. Hal ini disampaikan dalam dialog dan akting.

8. Cindua Mato dan Dang Tuanku pulang ke Pagaruyuang, disampaikan dengan Gurindam/Galombang.

9. Bundo Kandung menanyakan pada Dang Tuanku apa yang telah terjadi atas diri Cindua Mato. Dan kemudian Cindua Mato dipanggil. Cindua Mato menceritakan apa yang telah didengarnya dari mata-mata Sungai Ngiang itu. Kemudian terjadilah perdebatan sengit antara Bundo Kandung di satu fihak, dengan Dang Tuanku dan Cindua Mato di lain fihak. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

10. Perundingan antara Bundo Kandung, Dang Tuanku dan Basa Ampek Balai. Hal ini disampaikan dalam Gurindam/Galombang, dialog, serta akting.

11. Cindua Mato pamit kepada tunangannya Puti Lenggo Geni karena ia akan berangkat ke Ranah Sikalawi mengantarkan hadiah dari Pagaruyuang kepada Puti Bungsu. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

12. Cindua Mato mendapat tugas rahasia dari Dang Tuanku. Ia harus membawa Puti Bungsu ke Pagaruyuang. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

13. Persiapan keberangkatan Cindua Mato. Hal ini dilukiskan dengan Gurindam /Galombang.

14. Cindua Mato meninggalkan Pagaruyuang. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

15. Cindua Mato dalam perjalanan. Bersamanya ikut Kuda Gumarang, Ayam Kinantan dan Kerbau Sibinuang. Hal ini diceritakan dalam Gurindam/Galombang.

16. Cindua Mato sampai di Bukit Tambun Tulang dan menjumpai tengkorak serta tulang-belulang manusia. Berkat doanya, tengkorak itu dapat disuruh Cindua Mato menceritakan kenapa mereka terbunuh. Tidak lama kemudian Cindua Mato dirampok oleh orang bayaran Raja Imbang Jayo. Terjadi perkelahian sengit. Kuda Gumarang dan Kerbau Sibinuang ikut memusnahkan para perampok. Akhirnya raja perampok (penyamun) menyatakan kalah dan tunduk pada Cindua Mato. Cindua Mato menyuruh penyamun itu bubar. Semua kejadian ini disampaikan melalui dialog dan akting. Pada adegan ini kesempatan bagi Cindua Mato memperlihatkan dirinya sebagai jago silat yang sakti dan kebal.

17. Cindua Mato melanjutkan perjalanan ke Ranah Sikalawi. Hal ini diceritakan dalam Gurindam/Galombang.

18. Cindua Mato tiba di Ranah Sikalawi, bertemu dengan Rajo Mudo adik Bundo Kanduang (ayah Puti Bungsu) serta Puti Bungsu. Waktu itu diserahkan hadiah resmi dari Pagaruyuang. Hal ini disampaikan melalui dialog dan akting.

19. Puti Bungsu mengalami guncangan dengan kehadiran Cindua Mato. Hal ini dilukiskan dalam Gurindam/Galombang.

20. Cindua Mato seolah-olah kena penyakit edan di tepian dan bertemu dengan Puti Bungsu di tepian. Cindua Mato menyampaikan ihwal Dang Tuanku dan Bundo Kanduang. Disampaikan pula pesan rahasia Dang Tuanku. Bagian ini disampaikan dalam dialog dan akting.

21. Cerita beralih pada Raja Imbang Jayo dan adiknya Puti Ranit Jintan yang mendapat mimpi buruk. Hal ini disampaikan dalam Gurindam/Galombang.

22. Puti Ranit Jintan menyampaikan isi mimpinya dan menghalangi Imbang Jayo mengawini Puti Bungsu. Tetapi Imbang Jayo menolak. Hal ini disampaikan melalui dialog dan akting.

23. Cindua Mato ikut rombongan penjemput Imbang Jayo yang akan menjadi mempelai Puti Bungsu. Hal ini disampaikan dengan Gurindam/Galombang.

24. Cindua Mato bertengkar dengan Imbang Jayo karena merasa disindir oleh Raja bakal suami Puti Bungsu itu. Seorang hulubalang dengan pedang terhunus hendak memancung Cindua Mato. Tetapi hulubalang itu "mati-tegak" sebelum sempat melaksanakan niat buruknya. Cindua Mato tidak dapat disalahkan atas kematian hulubalang tersebut. Semuanya ini disampaikan melalui dialog dan akting.

25. Rombongan Imbang Jayo dan Cindua Mato berangkat ke rumah Puti Bungsu. Pernikahan Imbang Jayo dan Puti Bungsu akan dilaksanakan. Ini dilukiskan melalui Gurindam/Galombang.

26. Di Rumah Gadang Puti Bungsu. Pada saat akad-nikah antara Puti Bungsu dan Imbang Jayo akan dibacakan, terjadi bencana. Seluruh lampu dan api padam. Petir dan topan datang. Air bah datang pula dengan cepat. Puti Bungsu melarikan diri ke tempat yang telah ditentukan Cindua Mato. Kejadian ini disampaikan dalam dialog dan akting.

27. Cindua Mato dan Puti Bungsu melakukan perjalanan ke Pagaruyuang. Hal ini didendangkan dalam Gurindam/Galombang.

28. Cindua Mato dan Puti Bungsu sampai di Padang Gantiang. Cindua Mato menitipkan Puti Bungsu pada Tuan Kadi Padang Gantiang, anggota Basa Ampek Balai. Hal ini disampaikan dalam dialog dan akting.

29. Persoalan Puti Bungsu kini jadi masalah Basa Ampek Balai. Hal ini dikisahkan dalam Gurindam/Galombang.

30. Cindua Mato didengar keterangannya oleh Basa Ampek Balai, Bundo Kanduang serta Dang Tuanku. Tidak ada dasar hukum yang kuat untuk menuntut Cindua Mato membawa Puti Bungsu. Semuanya disampaikan melalui dialog dan akting.

31. Cerita beralih pada Raja Imbang Jayo yang merasa terhina, karena Puti Bungsu telah hilang dan dibawa oleh Cindua Mato. Hal ini disampaikan dalam Gurindam/Galombang.

32. Puti Ranit Jintan mengusulkan pada Imbang Jayo supaya menyerang Pagaruyuang. Imbang Jayo setuju. Hal ini disampaikan melalui dialog dan akting.

33. Peperangan antar Pagaruyuang dan Sungai Ngiang akan meletus. Ini disampaikan melalui Gurindam/Galombang.



34. Cindua Mato tampil ke medan perang melawan pasukan Sungai Ngiang. Dan pasukan Sungai Ngiang kalah. Semuanya dilukiskan melalui dialog dan akting. Yang utama adalah adegan perkelahian/silat.

35. Raja Imbang Jayo ingin langsung menyerang Pagaruyuang. Tetapi ia mendapat rintangan-rintangan di jalan, di antaranya para penyamun di Bukit Tambun Tulang yang dahulu dipeliharanya. Hal ini disampaikan melalui Gurindam/Galombang.

36. Bundo Kanduang yang mendengar pasukan Imbang Jayo mendekati Pagaruyuang segera menyuruh Cindua Mato melarikan diri ke Indrapuro di Pesisir. Cindua Mato patuh. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

37. Basa Ampek balai mengambil langkah diplomasi. Mereka akan menyambut kedatangan Raja Imbang Jayo. Hal ini disampaikan melalui Gurindam/Galombang.

38. Basa Ampek Balai berunding dengan Imbang Jayo. Imbang Jayo menyampaikan dakwaan tentang hilangnya Puti Bungsu. Terjadi perdebatan sengit dan ketegangan. Basa Ampek Balai minta tangguh, karena akan mengundang Raja Adat dan Raja Ibadat (Rajo Duo Selo).

39. Raja Duo Selo memeriksa perkara yang diajukan Raja Imabng Jayo. Keputusan tidak seperti diharapkan Imbang Jayo, sebab ia yang dinyatakan bersalah dan dijatuhi hukuman mati. Imbang Jayo melawan, tetapi Basa Ampek Balai membunuhnya. Bagian ini ditampilkan melalui dialog dan akting.

40. Cindua Mato pulang ke Pagaruyuang setelah mengetahui kematian Imbang Jayo. Hal ini dikisahkan melalui Gurindam/Galombang.

41. Kematian Imbang Jayo memurkakan ayahnya Tiang Bungkok. Tiang Bungkok menyiapkan balatentara untuk menghancurkan Pagaruyuang. Bagian ini ditampilkan melalui dialog dan akting.

42. Bundo Kanduang serta Dang Tuanku memerintahkan Cindua Mato melawan Tiang Bungkok. Bila tidak mampu melawan, sebaiknya menyerahkan diri menjadi budak Tiang Bungkok. Bagian ini disampaikan melalui dialog dan akting.

43. Pertempuran antara pasukan Cindua Mato dan Tiang Bungkok. Keduanya sama kebal. Tetapi Cindua Mato memilih menyerah jadi

budak Tiang Bungkok. Bagian ini disampaikan dalam dialog dan akting, terutama akting perkelahian Cindua Mato dengan Tiang Bungkok.

44. Cindua Mato menjadi tukang pijat Tiang Bungkok. Ia makan kerak nasi basah dalam tempurung. Hal ini dikisahkan dalam Gurindam/Galombang.

45. Cindua Mato membaca mantera ketika Tiang Bungkok sedang tidur. Ia berhasil menanyakan pada Tiang Bungkok bagaimana membunuh laki-laki tua yang kebal itu. Dalam tidur Tiang Bungkok menceritakan bahwa untuk membunuhnya harus dengan keris bungkok yang tersimpan pada tiang bungkok Rumah Gadangnya. Cindua Mato berhasil menemukan keris itu. Ketika Tiang Bungkok bangun, Cindua Mato menantang laki-laki tua itu berkelahi di hadapan orang banyak. Tantangan Cindua mato itu diterima oleh Tiang Bungkok. Bagian ini ditampilkan dalam dialog dan akting.

46. Perkelahian Cindua Mato dengan Tiang Bungkok dihadapan orang banyak. Tiang Bungkok tewas oleh keris bungkok miliknya yang berhasil diambil Cindua Mato. Bagian ini ditampilkan dalam dialog dan akting.

47. Cindua Mato jadi Raja Sungai Ngiang dan ia kembali ke Pagarruyuang. Hal ini disampaikan dalam Gurindam/Galombang.

48. Perhelatan besar perkawinan Dang Tuanku dengan Puti Bungsu serta Cindua mato dengan Puti Lenggo Geni. Penampilan bagian ini dengan dialog dan akting, terutama penampilan tari-tarian dan bunyi-bunyian.

49. Bundo Kandang, Dang Tuanku serta Puti Bungsu "naik ke langit" dan Cindua mato jadi Daulat Pagaruyuang. Hal ini dikisahkan dalam Gurindam/Galombang.

50. Cindua Mato pergi ke Sungai Ngiang dan kawin dengan anak Tiang Bungkok yang bernama Puti Ranit Jintan. Kemudian ia ke Ranah Sikalawi dan menjadi raja pula disana. Ia kawin dengan Puti Reno Bulan adik Puti Bungsu. Bagian ini hampir tidak pernah diceritakan dalam Randai.

Kelompok Randai yang memainkan Kaba Cindua Mato secara garis besarnya mengikuti penataan adegan seperti di atas. Tetapi dalam perinciannya Kelompok Randai itu mungkin memberikan tekanan atau perhatian yang berbeda, misalnya :

- Ada yang memberikan perhatian pada percintaan Dang Tuanku dan Puti Bungsu serta Cindua Mato dengan Lenggo Geni.
- Ada yang memberikan perhatian pada perkelahian.
- Ada yang memberikan perhatian pada "silat lidah", hingga dialog mempunyai porsi yang lebih, terutama pantun, papatah dan petitih serta fatwa-fatwa adat.

Perbedaan perhatian tersebut tampak pula dalam penusunan Gurindam.

Dan banyak kelompok Randai yang hanya memainkan fragmen dari sebuah Kaba dengan memberikan perhatian khusus pada tokoh dan masalah tertentu.

Selain Kaba Cindua Mato, Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang dan Kaba Gombang Patuanan atau Sutan Pangaduan, masih banyak Kaba dan cerita lain yang dijadikan sumber cerita Randai. Beberapa Kaba dan cerita rakyat sebagai sumber cerita Randai antara lain :

1. Kaba Sabai Nan Aluih
2. Kaba Magek Manandin
3. Kaba Rambun Pamenan
4. Kaba Talipuak Layuan Nan Dandam
5. Si Marantang
6. Puti Sari Banilai
7. Paimbang Dunia
8. Si Joki
9. Kaba Sutan Gando Hilang
10. Tuanku Lareh Simawang

Tiap negeri ataupun kampung biasanya mempunyai cerita yang khas dan sering penampilannya dengan seizin Ninik-Mamak negeri itu, misalnya cerita "Baburu Harimau" (Berburu Harimau) dalam kenagarian Padang Lawas, Kecamatan koto VII, Kabupaten Sawah Lunto/Sijunjung.

### **3. Kata Berjawab, Gayung Bersambut**

Aspek dramatik dalam Randai, dirumuskan sebagai "kata berjawab, gayung bersambut". Kata dijawab dengan kata, gayung (sepak terjang) dijawab dengan gayung. Hal ini bukan hanya Randai, tetapi juga tampak jelas dalam kehidupan sehari-hari.

Karena itu masalah dialog dan akting tidaklah hal yang asing. Hanya pengertian dan tekanannya berlainan dari pengertian teater modern. Dialog yang baik dalam penampilan Randai adalah ketangkasan mengucapkan kata-kata atau kalimat dengan pola pengucapan yang tetap. Tiap kalimat terdiri dari 4 kata dan dalam mengucapkan tiap kalimat itu terbagi atas 2 kelompok kata yang nadanya tidak terlalu banyak berubah. Sebagai contoh :

Ucapan Dang Tuanku pada Cindua Mato :

*"Manolah adiak/Cindua Mato/  
Ikolah karih/nan sabilah/  
Sarato jo/padang janawi/  
Cukuik jo/pisau kasatian/  
Bukan karih/sumbarang karih/  
Indak sarupo/karih (nan) banyak/  
Karih batuah/jo kiramaik/  
Pandai malayang/mancari musuh/  
Jajak ditikam/mati juo/"*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*"Wahai adik Cindua Mato  
Inilah keris nan sebilang  
Serta dengan pedang janawi  
Cukup dengan pisau kesaktian  
Bukan keris sembarang keris  
Tidak seperti keris yang banyak  
Keris bertuah serta keramat  
Pandai melayang mencari musuh  
Jejak ditikam, (musuh) mati juga"*

Dalam mengucapkan kalimat-kalimat, perubahan penting bukan pada nada, tetapi pada tempo yang cepat atau lambat serta tekanan yang keras atau lunak. Masalah pengucapan ini mungkin ada hubungannya dengan musik Minangkabau yang pentatonis, yang tidak mengenal tangga nada tinggi seperti 7, 1, 2, dan seterusnya.

Pola-pola pengucapan itu memang agak berlainan dari pengucapan dalam bahasa Minangkabau sehari-hari yang bukan pantun atau pepatah-petitih.

Antara Luhak dengan Luhak ada pula perbedaan dialek. Luhak Agam, Pesisir dan kubung XIII Solok dialeknya lebih tegas dan tangkas, sedangkan dialek Luhak Tanah Datar dan Luhak Limapuluh Koto lebih melodi. Bahkan dalam dialog Randai, di Luhak Limapuluh Koto, suku kata terakhir dalam sebuah kalimat seringkali diucapkan panjang dan dalam gaya yang khas, terlebih-lebih pada pemain yang memerankan peranan wanita.

Dialog-dialog yang dianggap baik adalah dialog yang *tangkas* serta *jelas*, terutama bagi para pemain yang memerankan peranan laki-laki. Bagi pemain-pemain yang memerankan peranan wanita, apabila dimainkan oleh laki-laki, biasanya yang dipilih pemain yang mempunyai warna suara mirip wanita dan bersuara indah. Seringkali pemain yang memerankan peranan wanita ini juga bertugas sebagai salah seorang Pendandang, paling kurang sebagai Pendandang II atau *Paimbang*.

Dalam latihan Randai biasanya tidak ada suatu teori atau teknik khusus tentang dialog maupun akting. Hanya ada cara untuk menjaga suara jangan parau, baik melalui pernapasan maupun dengan menyuruh memakan sejenis pinang tertentu yang sudah dimanterai. Ada anggapan, bahwa dengan mengunyah-ngunyah pinang yang telah dimanterai itu, suara jadi merdu atau memikat penonton.

Dalam memilih pemain, Pangkatuo Randai mempertimbangkan warna-warna suara tertentu untuk memegang peranan yang khas. Hal ini berlaku pula dalam hubungan dengan kemampuan yang lain, terutama kemampuan Silat dan Dendang.

Bila berbicara tentang kemampuan bersilat, maka hal ini telah menyangkut pula pada masalah akting. Akting di dalam Randai seluruhnya dalam penampilannya bersumber dari gerak silat, baik dalam melangkah, bloking maupun dalam *gesture*. Semuanya ini dinamakan *balabek*.

Pemegang peran utama selain mempunyai suara (vokal) yang lantang serta mantap, haruslah seorang yang mempunyai *balabek* yang bagus. Cara berdirinya adalah cara berdiri seorang pendekar. Pandangan matanya dan seluruh perhatiannya menunjukkan kewaspadaan. Bila ia melangkah, ia melangkah seperti seorang pesilat ulung yang siap bergerak tanpa terganggu keseimbangannya, baik ke kiri, ke kanan, ke belakang maupun meloncat jauh ke depan.

Secara khusus ekspresi wajah tidak begitu diperhatikan, penampilan seorang tokoh pada dasarnya merupakan penampilan total dari suatu kepribadian yang diperankan. Kadang-kadang ada tipe-tipe yang menampilkan secara karikatural, misalnya tipe Silangkaneh dan Jilatang Gata dalam Kaba Cindua Mato, tipe Rajo Angek Garang dalam Kaba Rambun Pamenan, tipe Rajo Si Anggarai dalam Kaba Gombang Patuanan, tipe Nangkodo Baha dalam Kaba Anggun Nan Tongga Magek Jabang. Sementara itu tipe Raja Imbang Jayo dalam Kaba Cindua Mato, meskipun tokoh yang tidak mendapat simpati penonton, seringkali ditampilkan tidak terlalu karikatural.

Penampil secara karikatural pada beberapa tokoh tertentu atau pemegang peran pembantu, biasanya untuk mencari efek komik, sebab dalam Randai, unsur lelucon tidak seperti pada teater tradisional di daerah lain. Unsur lelucon di dalam Randai tidak merupakan suatu bagian acara yang ditampilkan secara khusus. Unsur lelucon melekat pada tingkah laku hulubalang-hulubalang yang menjadi pengiring seorang raja atau seorang penghulu bila menghadapi lawan. Peristiwa-peristiwa yang menampilkan situasi lucu misalnya dalam perkelahian di tempat perjudian.

Situasi lucu muncul baik dalam dialog maupun dalam silat yang bersifat akrobatik.

Silat dan lelucon merupakan salah satu resep dari penampilan Randai supaya tidak membosankan.

Kriteria untuk dialog dan akting hanyalah "kepantasan" menurut tokoh yang diperankan, hingga segala sesuatu pada tempatnya.

Dalam movement ada hal yang perlu dicatat, misalnya pada saat 2 orang pelaku sedang melaksanakan dialog, seperti di bawah ini :

A ----- B                      B ----- A

Apabila A sedang berbicara dengan B, ia akan berpindah posisi A, ia akan berpindah pada posisi B dan B berpindah pada posisi A, sekiranya terjadi keadaan sebagai berikut :

1. A lupa apa kalimat yang harus diucapkannya.
2. A memerlukan istirahat dalam menyampaikan pembicaraan yang panjang.

3. A sudah selesai berbicara dan B akan menjawab.

Kemudian ada *movement* yang menunjukkan seseorang atau beberapa orang sedang melakukan perjalanan jauh yaitu dengan berjalan cepat sekeliling arena permainan. Umumnya gerak cepat itu lebih dari satu kali putaran.

Dan karena arena kosong, maka arena itu secara imajiner menggambarkan seluruh tempat kejadian dalam cerita. Suatu saat arena itu mungkin dianggap sebagai gunung, suatu saat sebagai Rumah Gadang, suatu saat sebagai kapal, suatu saat sebagai pantai, suatu saat sebagai sawah dan sebagainya.

Perubahan tempat melalui Gurindam dan Galombang mengantar penonton untuk merubah imajinasi mereka dari suatu tempat ke tempat yang lain, misalnya dari gunung ke dalam Rumah-gadang. Posisi dan sikap dalam melakukan dialog juga berubah, misalnya dari berdiri ketika di gunung menjadi duduk ketika dalam Rumah-gadang.

Kadang-kadang tampak pemain yang melakukan *move* di luar arena atau di luar lingkaran pemain yang sedang duduk berjongkok, sementara di dalam arena ada pemain yang sedang melakukan dialog dan akting. Tujuan *movement* tersebut adalah untuk memancing imajinasi penonton, bahwa ada pemain lain di tempat yang jauh sedang bergerak menuju arena.

Ada contoh lain. Misalnya ada adegan yang menceritakan ke luarnya perintah raja pada hulubalang untuk menangkap seseorang yang sedang tidur di rumahnya. Orang yang akan ditangkap itu tidak perlu ditampilkan sedang tidur. Dalam Randai cukup penampilan orang itu duduk berjongkok dalam lingkaran bersama pemain lain. Mungkin sedang berkelumun kain sarung, dan mungkin hanya bermenung. Bila hulubalang datang mengedor pintu rumahnya, maka hulubalang cukup menepuk-nepuk tanah sambil berteriak meamanggil nama atau gelarnya. Pada saat ia menyahut mungkin pintu sudah "dianggap terbuka" atau hulubalang "telah-masuk" ke dalam rumah. Terjadi perkelahian sejenak dan orang itu berhasil diringkus oleh hulubalang. Perkelahian itu dianggap di dalam rumah, bila sebelumnya hulubalang dianggap telah masuk. Atau akan dianggap di luar rumah jika sebelumnya dianggap orang yang akan ditangkap sudah membuka pintu dan turun dari rumahnya.

Dalam melaksanakan akting seperti ini para pemain Randai tidak perlu meminta perhatian khusus dari penonton. Sebab akting Randai tidak banyak menyarankan perhatian-perhatian khusus dari penonton. Semua akting dan dialog sejak awal sampai akhir dianggap sama pentingnya, hingga gaya teateral tidak begitu tampak dalam Randai.

Kalau demikian, apakah Randai dalam penampilnya bersifat simbolik ? Tidak sepenuhnya demikian, meskipun bahasa yang disampaikan penuh pepatah-petitih dan perlambang melalui kiasan-kiasan. Arena yang kosong melompong dan dapat dianggap segala tempat dan waktu dalam cerita tanpa perlu memberi dekor atau penataan cahaya, memang dapat dianggap dan dijadikan pegangan bahwa Randai dalam penampilannya bersifat simbolik.

Tetapi ada kenyataan lain. Dalam adegan tertentu, misalnya dalam perjudian, para pemain sering memakai alat perjudian yang sesungguhnya. Dalam menyabung ayam, sering pula ayam hidup ditampilkan berlaga di tengah arena. Dalam adegan pergi memikat balam, pemain membawa sangkar yang berisi balam sesungguhnya. Sebagai taruhan judi digunakan uang yang sungguh-sungguh. Semuanya ini dianggap wajar dan tidak janggal oleh penonton, meskipun penampilan yang bersifat simbolik telah dicampur-adukkan dengan yang bersifat naturalistik maupun realistik.

Dengan adanya percampuran adegan yang simbolik dengan yang naturalistik, tidak ada kritik yang mengatakan "rusak susu sebelanga oleh nila setitik".

Penggunaan *property* dalam Randai tidaklah dapat dianggap sebagai suatu konsep atau suatu eksperimen, sebab sekiranya tidak ada *property*, toh Randai itu tetap jalan dan penonton tetap menganggapnya wajar.

Masalah yang dianggap tidak wajar dalam teater modern, tetapi dianggap wajar dalam Randai adalah soal *casting*.

Para pemain Randai, selain pemain laki-laki yang memerankan peranan wanita, juga tidak memakai *make-up* ataupun topeng.

Seperti telah dikemukakan, bahwa kriteria dalam memilih pemain untuk memegang peran utama adalah suara yang tangkas dan mantap serta kemampuan bersilat atau punya *balabek* yang bagus. Soal umur tidak jadi masalah. Bisa saja terjadi peranan Cindua Mato dimainkan oleh pemain yang sudah tua atau sebaliknya peranan Tiang Bungkok



dimainkan oleh pemain yang berusia muda remaja. Dalam masalah *casting* seperti ini, penonton menerimanya tanpa suatu keberatan, seperti halnya mereka laki-laki memainkan peranan wanita.

Randai juga tidak mempersoalkan perubahan usia dalam cerita, misalnya Sutan Pangaduan masa remaja dengan Sutan Pangaduan yang telah punya menantu. Tidak ada keharusan peranan Sutan Pangaduan remaja dimainkan oleh orang yang berbeda dengan Sutan Pangaduan tua. Tidak pula harus ada *make-up* ataupun penggantian pakaian.

Jadi, dalam penampilan Randai ada dua hal yang tidak menjadi persoalan besar, yaitu soal waktu dan tempat.

Dalam penampilan Randai waktu dahulu, sekarang dan yang akan datang dianggap sama saja. Tidak perlu penataan cahaya atau *make-up* ataupun topeng dan penggantian pakaian.

Dalam penampilan Randai tempat dimanapun dianggap sama saja. Tidak perlu ada dekor atau latar-belakang lain untuk menunjukkan suatu tempat. kekosongan ruangan sudah cukup menggambarkan di mana saja.

Dengan demikian Randai tidak banyak mengalami kesulitan dalam hal *casting* dan pakaian serta peralatan lain. Randai dapat dimainkan oleh anak-anak atau remaja, tetapi juga dapat dimainkan oleh kakek-kakek. Persyaratan utama dalam Randai adalah kemampuan silat dan dendang.

Karena pemegang peran tidak harus menghafal teks atau naskah, tetapi cukup tahu plot cerita atau Kaba, maka latihan memainkan cerita dianggap biasanya lebih ringan dibanding latihan silat dan dendang.

Oleh sebab itu dapat dipahami bila suatu saat kelompok Randai mati karena tidak ada pelatih silat atau karena tidak ada pelatih dendang. Pembawa Galombang dan Pembawa Gurindam termasuk langka dalam sebuah Kelompok Randai, sedangkan pemegang peran dalam cerita dapat diganti dengan mudah tanpa banyak mengalami kesulitan.

Prinsip latihan pada sebuah Kelompok Randai adalah "lancar kaji karena diulang, hapal jalan karena ditempuh".

Ada beberapa cara berlatih dalam sebuah Kelompok Randai, tetapi pada garis besarnya dilaksanakan dalam dua cara :

- a. Latihan Galombang dan Gurindam.
- b. Latihan Galombang dan Gurindam, sekaligus dengan Ceritanya.

Kalau sebuah Kelompok Randai menempuh cara latihan Galombang dan Gurindam lebih dahulu, maka latihan dasarnya adalah *balabek* yaitu gerak-gerak yang benar dari Silat atau Pencak dan latihan irama Dendang.

*Balabek* yang telah memenuhi syarat-syarat Silat atau Pencak kemudian diberi bunga atau variasi, disesuaikan dengan irama Dendang. Pantun-pantun Dendang biasanya belum langsung mengenai Kaba. Bila *Balabek* telah diberi bunga-bunga dan cocok dengan irama Dendang tertentu, berarti sebuah Galombang telah jadi. Jumlah Galombang itu harus diperbanyak dengan bermacam irama Dendang. Latihan galombang dan Dendang tersebut dilakukan dalam lingkaran dengan berpasangan. Jadi peserta latihan berjumlah genap, misalnya 8, 10, 12, 14 atau 16 orang.

Sekiranya pemain-main itu telah mahir membawakan Galombang dan Dendang, maka mulai diberi isi cerita atau Kaba.

Gurutuo Silek atau Gurutuo Gurindam memilih cerita atau Kaba yang dianggap oleh ninik-mamak dan pemangku adat sesuai dengan keperluan pemuda-pemuda dalam kampung. Kaba yang dipilih haruslah Kaba yang saripatinya mengandung kecintaan pada kampung-halaman, Adat dan Syarak. Di dalam jalannya cerita hendaknya dilukiskan dengan jelas 3 macam ketangkasan, yaitu ketangkasan akal, ketangkasan bicara dan ketangkasan berkelahi.

Berkat silat akal, silat lidah dan silat badan itu tokoh utama dalam Kaba dapat mengalahkan "*jelatang*" yang mengganggu keharmonisan masyarakat.

Bila Kaba atau cerita telah ditentukan, maka kepada para pemain diceritakan kembali Kaba itu. Para pelaku mulai ditunjuk. Plot cerita mana yang dimainkan melalui Gurindam dan mana yang melalui dialog dan akting dibicarakan bersama. Kemudian Pembawa Gurindam menyusun Gurindam untuk setiap legaran atau adegan. Para pelaku ceriat sudah mengenal apa yang harus dikatakan dan diperbuat pada setiap adegan atau legeran.

Dengan demikian latihan bangkap Randai sudah dimulai. Tetapi latihan tidak langsung untuk seluruh adegan dalam Kaba. Setiap kali latihan mungkin hanya 3 atau 5 legaran. Hal ini dilakukan atas dasar "kalau berjalan selangkah-selangkah, kalau makan sesuap demi sesuap".

Kalau 3 atau 5 legaran sudah cukup matang, maka baru ditambah 3 atau 5 legaran selanjutnya. Akibatnya mungkin saja sebuah Kelompok Randai baru mampu memainkan sebuah Kaba kalau telah latihan selama 6 bulan atau 1 tahun dan latihan 2 kali seminggu.

Cara latihan seperti ini dilakukan oleh Kelompok Randai yang tidak mempunyai Perguruan Silat yang matang atau kekurangan materi pemain untuk mendukung seluruh unsur Randai.

Bagaimana kalau sebuah Kelompok Randai melaksanakan latihan sekaligus Galombang, Guridam dan penampilan Kaba? Hal ini terjadi kalau sebuah Kelompok Randai mempunyai Perguruan Silat yang telah matang. Pada Perguruan Silat itu telah ada pula pelajaran Tari, Dendang, Pidato Adat, atau Pasambahan. Melalui pelajaran dan latihan Tari, Dendang dan Pasambahan sudah dapat diketahui kemampuan pemuda-pemuda di gelanggang itu untuk membawakan sebuah Kaba dalam Randai. Pemuda yang pandai menari (dengan dasar silat) sudah pasti punya *balabek* yang bagus. Tentu pemuda ini dapat menyusun Galombang bersama-sama atau dengan bantuan Gurutuo Silek Pemuda yang pandai berdendang dapat menjadi Pembawa Guridam dan pemuda yang mahir dalam Pidato Adat atau Pasambahan tentu akan tangkas melakukan dialog dan mudah menghafal jalan cerita. Karena materi pemain untuk seluruh unsur Randai cukup, maka latihan lengkap untuk sebuah Randai mudah dipersiapkan dan dilaksanakan. Perguruan Silat seperti ini biasanya mempunyai Kelompok Randai yang mampu membawa beberapa buah Kaba. Tetapi perlu pula dicatat, bahwa ada pengurus silat yang bersifat rahasia, hingga menutup pintu bagi penampilan di hadapan publik. Karena itu Perguruan Silat tersebut tidak mengajarkan Tari dan bunyi-bunyian serta Dendang untuk anggota-anggotanya. Jumlah Perguruan Silat yang bersifat rahasia ini sedikit sekali.

Dalam sebuah Perguruan Silat, latihan Randai dilaksanakan setelah latihan Silat untuk anggota yang lebih muda selesai, tetapi sebelum latihan Silat tingkat tinggi. Latihan Silat tingkat tinggi biasanya dilakukan telah larut malam, ketika anggota yang muda-muda telah tertidur. Kemungkinan lain tentu saja ada. Misalnya latihan Randai diadakan pada malam yang khusus, hingga tidak dalam rangkaian latihan silat. Dengan latihan Randai yang terpisah dari latihan silat ini, latihan bisa lebih intensif dan waktu latihan cukup lama. Ini berarti pula, Kelompok Randai

yang mampu membawakan Kaba akan cepat menjadi matang dan dapat diandalkan tampil di hadapan publik bila diundang untuk memenuhi acara-acara diluar gelanggang Perguruan Silat itu sendiri.

#### **4. Duduk Bersama Berlapang-lapang**

Sebuah Kelompok Randai sudah lama latihan. Terbetik berita di dalam kampung bahwa Kelompok Randai itu mempunyai pendandang yang bersuara merdu, anak-anak Randai mempunyai *balabek* yang bagus dan Galombangnya banyak variasi. Kaba yang dimainkan adalah Kaba yang terkenal, misalnya Kaba Cindua Mato. Peranan Cindua Mato dimainkan oleh seorang anak-muda yang tangkas. Jurus-jurus silat yang dibawakannya mengagumkan, lebih-lebih kalau berkelahi dengan Tiang Bungkok. Selain hebat berkelahi, anak muda itu tangkas pula bersilat lidah dan setiap gerak-geriknya menunjukkan kecerdikan. Berita tentang munculnya Kelompok Randai yang hebat itu cepat menjaral ke segenap pelosok. Setelah panen, menjelang Hari Raya Idul Adha ada perhelatan kawin di negari A. Dari pihak anak dara (pengantin wanita) ada maksud mengundang Kelompok Randai yang namanya telah mulai terkenal itu. Maka diantarlah cerana atau pengganti cerana (rokok) pada Pangkatuo Randai tersebut. Oleh pengantar cerana disampaikan maksud yaitu mengundang Kelompok Randai yang dipimpin oleh Pangkatuo Randai itu pada perhelatan kawin di negari A. Kebetulan pada waktu yang dikehendaki oleh pihak pengundang belum ada acara yang harus diisi Kelompok Randai itu.

"Di mana kami main?", tanya Pangkatuo Randai setelah menyetujui permintaan pihak pengundang.

"Di halaman Rumah Gadang. Kami tidak punya laga-laga yang dekat dari Rumah Gadang. Dan halaman Rumah-gadang agak sempit", jawab pengundang.

"Oh tidak apa. Biar halaman sempit, yang perlu hati lapang", kata Pangkatuo Randai bergurau.

Pengundang merasa lega. Ia meninggalkan amplop yang berisi sejumlah uang "tanda-jadi". Tidak ada tawar menawar uang rokok atau honorarium, sebab Kelompok Randai bukanlah kelompok kesenian komersial. Pihak pengundang tahu berapa pantasnya memberi uang rokok dan uang minyak untuk latihan, karena acara perhelatan kawin

adalah acara yang menyangkut kehormatan sebuah kaum. Pangkatuo Randai itu menerima berapa yang diberikan orang, karena ia beranggapan pihak pengundang cukup punya kearifan. Kalau acara untuk keperluan negeri, atau untuk memperbaiki sekolah, maka Pangkatuo Randai tentu akan menolak menerima amplop berisi uang. Ia mungkin hanya minta dijemput dengan kendaraan, bila jarak tempat Kelompok Randai itu berdomisili cukup jauh dengan tempat acara.

Pangkatuo Randai itu segera merundingkan undangan yang telah diterima, dengan seluruh anggota kelompok Randai. Ia membuka amplop di hadapan para anggota dan menghitung berapa jumlah uang yang diterima. Maka dibicarakanlah segala hal yang menyangkut dengan rencana penampilan, Walaupun Pangkatuo Randai mengetahui dengan persis apa yang harus diperbuat, namun ia merundingkan hal ini dengan seluruh anggota. Hal ini perlu, karena fatwa Adat mengajarkan "Duduk sendirian terasa sempit, duduk bersama berlapang-lapang". Segala soal yang tampaknya sempit bila dipikirkan sendiri, akan menjadi lapang bila dirundingkan bersama-sama.

Latihan berjalan seperti biasa. hati mereka berdebar-debar, sebab setiap penampilan di luar gelanggang sendiri berarti membawa nama kampung. Banyak hal yang tersangkut di dalamnya, baik yang menyangkut hubungan sebuah kaum dengan kaum lain, masalah martabat dan harga diri serta kemungkinan-kemungkinan gangguan dari pihak ketiga. Yang paling resah dalam hati adalah Pangkatuo Randai. Pihak pengundang pasti mempunyai iktikad baik. Tetapi bagaimana dengan pihak lain yang menonton ?. Bagaimana pihak ketiga ? "Ingat sebelum kena, sediakan payung sebelum hujan", itu pedoman seorang pemimpin yang waspada dan bertanggung-jawab atas keselamatan anggotanya. Sebagai Pangkatuo Randai, ia bertanggung-jawab atas keselamatan seluruh anggotanya baik lahir maupun batin. Mungkin ia telah mengajarkan bagaimana harus mencegah serangan jahat atau "*black-magic*". Tetapi ia mungkin masih merasa perlu memberi perlengkapan atau tangkal untuk menghadapi kemungkinan yang buruk.

Sebelum meninggalkan kampung, mungkin Pangkatuo Randai memberi jimat pada tiap anggota. Mungkin pula memberi inai pada kaki, atau memberikan sesuatu untuk dikunyah-kunyah ataupun diminum. Apakah gangguan yang mungkin terjadi atas sebuah Kelompok Randai dari pihak ketiga ? Banyak sekali kemungkinan yang dapat terjadi

sebagai ujian atas kemampuan ilmu yang dimiliki Kelompok Randai itu. Gangguan yang ringan misalnya : lidah kaku hingga tidak mampu berdendang, kaki berat serasa digayuti oleh timah hingga tidak mampu melakukan *balabek* dengan bagus; perut mulas dan muncet. Gangguan berat misalnya : muntah darah, kesurupan hingga bertingkah seperti orang gila, melukai teman waktu adegan berkelahi dan mungkin pula tubuh pemain lumpuh total ketika sedang bermain.

Semua kemungkinan buruk itu harus diperhitungkan oleh Pangkatuo Randai dan seluruh pemain. tetapi dalam kehadirannya di dalam perhelatan, mereka tidak boleh memperlihatkan sikap curiga. Mereka tidak boleh menolak makan minum yang dihidangkan. Mereka tidak boleh memperlihatkan kecurigaan pada benda-benda di sekeliling mereka atau pada orang-orang yang menonton. Pedomannya adalah "Meskipun hari-mau dalam perut, kambing juga yang ke luar". Kemampuan mengendalikan diri adalah ujian lebih berat bagi pemain Randai, dibanding penampilan dari Randai itu sendiri.

Kelompok Randai itu mungkin telah sampai di tempat perhelatan sesudah sembahyang Isya'. Kewajiban dari pihak pengundang lebih dahulu menjamu tamu untuk makan. Tetapi sering Pangkatuo Randai telah menyuruh para anggotanya untuk makan di rumah lebih dahulu, hingga acara makan di tempat perhelatan ditangguhkan sampai Randai menyelesaikan penampilannya.

Pangkatuo Randai akan segera tahu sopan-santun dan istiadat pihak pengundang (*Pangka Alek*) pada saat rombongan datang. Demikian pula sebaliknya. Pangka Alek segera tahu istiadat Kelompok Randai yang diundang ketika Kelompok Randai baru datang.

Sikap ramah, sopan dan memelihara martabat adalah sangat penting baik bagi Pangka Alek maupun bagi pihak yang diundang.

Kalau Kelompok Randai baru saja datang sudah ingin makan, maka orang banyak akan mentertawakan mereka, karena datang ternyata ingin makan kenyang, bukan untuk meramaikan perhelatan.

Kerewelan soal arena atau gelanggang permainan, misalnya tempat sempit, lampu kurang terang, penonton sangat sedikit atau terlalu ribut dapat menjatuhkan nama Kelompok Randai itu.

Talempong, puput batang padi (puput gadang) serta gendang telah berbunyi. Seluruh anak Randai dan pemimpin-pemimpinnya telah me-

masuk ke gelanggang. Gelanggang itu di halaman Rumah Gadang. Dekat dinding Rumah Gadang telah digelar tikar pandan tempat duduk pemain musik karawitan, Pangkatuo Randai dan Gurutuo Silek serta Gurutuo Dendang. Di sana juga duduk pemegang peranan wanita. Di tempat lain, mungkin ada pula tikar yang terkembang atau bangku atau kursi, tempat duduk pemuka-pemuka masyarakat. Di sekeliling arena dinyalakan obor ataupun lampu petromaks. Biasanya 4 buah. Penonton berdiri atau duduk di tanah, di belakang lampu-lampu yang menyala itu dengan membentuk lingkaran. Anak-anak menyerbu ke depan, duduk seenaknya. Tetapi mereka tahu batas, hingga tidak mengganggu permainan Randai. Dua atau tiga macam irama telah dibawakan oleh musik karawitan. Penonton telah banyak. Musik berhenti. Gurutuo Silek dan Gurutuo Dendang telah mengontrol persiapan. Kemudian mereka memberi laporan atau isyarat pada Pangkatuo Randai. Pangkatuo Randai tidak segera menyuruh main. Ia menanti Pangkatuo Alek memberi isyarat. Bahkan lazim dengan pidato Pasambahan yang singkat dari Pangka Alek dan disambut dengan pidato singkat pula oleh Pangkatuo Randai.

Yang bertindak sebagai Pangka Alek khusus untuk acara kesenian dan permainan rakyat seringkali dirangkap oleh orang yang disebut *Janang*, yaitu orang yang bertugas mengatur jalannya acara. Bila Pasambahan kedua belah pihak telah selesai, maka Gurutuo Silek memberi aba-aba tanda Randai dimulai.

Siapakah yang menonton? Randai ditonton oleh siapa saja. Anak-anak, orang dewasa dan tua, laki-laki dan perempuan. Tidak ada yang mengatur di mana penonton harus berdiri. Meskipun ada tikar atau bangku-bangku tempat duduk, para penonton cukup tahu diri siapa yang pantas duduk di tempat yang disediakan itu. Tetapi pemuka masyarakat yang terlambat datang tidak dapat menuntut supaya mereka diberi tempat duduk. Menonton Randai kadang-kadang diibaratkan seperti orang masuk ke masjid. Siapa yang dahulu datang ia berhak duduk di depan. Orang menonton Randai boleh sambil makan kacang dan omong-omong dengan sahabat atau kenalan di sebelahnya. Bila ia ingin pergi, tidak ada yang melarang atau mentertawakan. Umumnya mereka telah tahu jalan cerita Randai yang bersumber dari Kaba.

Orang pergi menonton Randai dengan bermacam-macam perhatian atau minat. Ada yang tertarik pada Dendang yang merdu. Ada yang tertarik pada Galombang yang banyak variasi. Ada yang tertarik pada

silat. Dan ada yang tertarik pada penampilan cerita, misalnya tipe tokoh tertentu atau pepatah-petitih, atau kelihaian akal tokoh itu.

Secara garis besarnya orang menonton Randai untuk :

1. Menyaksikan ketangkasan Silat Akal.
2. Menyaksikan ketangkasan Silat Lidah.
3. Menyaksikan ketangkasan Silat Badan.
4. Menyaksikan ketangkasan Silat Ilmu Batin.
5. Mendengarkan suara yang merdu melalui dendang.
6. Menyaksikan situasi yang menggembirakan atau lucu.
7. Menyaksikan situasi yang mengharukan dan mengundang tangis.

Suatu penampilan Randai dalam semalam, kiar-kira 5 jam pertunjukan menyajikan secara komplit apa yang menjadi minat berbagai jenis penonton itu.

Anak-anak dapat terpuaskan kerana adegan yang lucu dan perkelahian, pemuda-pemudi terpuaskan karena pantun-pantun percintaan dan dendang yang mengandung ratapan dan kerinduan. Perempuan-perempuan tua terpuaskan karena menyaksikan tragik seorang perempuan dan keuletan seorang anak. Kakek-kakek terpuaskan karena menyaksikan silat, ajaran Adat melalui pepatah-petitih, dan fatwa-fatwa. Oleh sebab itu seringkali penonton datang dan pergi ke tempat Randai dengan seenaknya. Kadang-kadang ada penonton yang asyik mengobrol sambil minum kopi di lepau menunggu saat adegan yang disukainya muncul.

Anak-anak tertidur berselimut kain sarung bila adegan Randai tidak menarik perhatiannya. Tetapi ia akan terbangun bila ada adegan perkelahian dan adegan yang lucu. Kaum ibu sering menyeka atau menutup matanya dengan selendang bila ia terharu menyaksikan sebuah adegan. Gadis-gadis mencubit temannya bila ada pantun-pantun yang menggelitik perasaannya. Pemuda-pemuda bersorak riang bila ada "sang pahlawan" yang berhasil menumpas lawan dan menggaet seorang puteri jelita.

Malam makin larut. Pertunjukan makin mengasyikkan. Anak-anak banyak yang duduk terkantuk-kantuk. ada pula yang sudah tidur terguling di tanah.

Randai diistirahatkan.



Bunyi-bunyian membangunkan anak-anak yang tertidur dan menyalakan mata yang terkantuk-kantuk. Anak-anak Randai minum kopi, makan goreng pisang dan ada pula yang merokok. Penari-penari Tari Piring atau Tari Sewah atau Tari Pedang muncul ke arena. Mereka menari dengan ditingkah oleh bunyi-bunyian. Satu atau dua tari telah selesai. Ada penonton yang berteriak "Saluang.....saluang..". Peniup saluang dengan seorang atau dua orang pendandang duduk ditengah arena. Bila pendandang laki-laki yang muncul, maka pendandang itu menaikkan salah satu lutut mereka dan meletakkan telapak tangan ke pipi hingga menutup telinga. Intro saluang terdengar. Pendandang mendendangkan sebuah pantun dengan saluang sebagai pengiring. Pendandang kedua menjawab pantun tersebut hingga kedua pendandang saling berbalas pantun. Suasana berbalas pantun melalui Dendang tersebut akan lebih menggairahkan penonton bila ada pendandang wanita. Sekiranya ini terjadi, sudah tentu pantun-pantun yang didendangkan adalah pantun-pantun percintaan atau sindiran-sindiran, hingga pada tiap akhir pantun para penonton tidak dapat menahan luapan spontanitas mereka. Mereka bersorak dan minta *tambah*.

Acara saluang dihentikan dalam suasana yang menggairahkan itu.

Randai mengakhiri istirahatnya.

Anak-anak Randai masuk ke dalam lingkaran kembali. Pembawa Galombang memberi aba-aba dengan teriakan "Hep...!"

Cerita dilanjutkan.

Karena Kaba tidak dapat ditampilkan sampai selesai dalam satu malam, maka pemenggalan cerita diusahakan pada bagian yang menarik. Dalam Randai Kaba Cindua Mato, misalnya setelah adegan Cindua Mato berhasil mengalahkan para penyamun di Bukit Tambun Tulang yang dilindungi Imbang Jayo, dan para penyamun itu menyatakan setia kepada Pagarruyuang, maka Randai dipenggal untuk disambung pada pertunjukan selanjutnya.

Pada umumnya Kelompok Randai mengakhiri pertunjukan setelah adegan perkelahian yang dimenangkan oleh tokoh utama.

Bila pertunjukan telah berakhir, pemain-pemain menyampaikan Pasambahan dan bunyi-bunyian telah terdengar pula, maka para penonton bubar. Kaum ibu menyalakan obor daun kelapa atau obor minyak dari telang (bambu). Dan pada masa sekarang sudah banyak pula yang

membawa senter. Mereka pulang berkelompok-kelompok setelah perempuan-perempuan tua atau laki-laki tua mengumpulkan sanak keluarga dan tetangga. Anak-anak yang masih tidur di bangunkan.

Sementara itu tuan rumah sudah menyediakan makanan (bila sorenya pemain Randai menanggihkan makan sampai Randai selesai) untuk para pemain dan pemimpin Randai.

## 5. Tidak Ada yang Percuma

Apakah Randai itu hanya membuang-buang waktu dan tidak bermanfaat? Di Minangkabau sebenarnya semua yang ada itu berguna. "Tidak ada tukang yang membuang kayu", kata pepatah. Tentu saja tukang yang tidak membuang kayu adlah tukang yang pandai, tukang yang mengerti sifat dan manfaat bahan betapa kecilnya. Demikian pula halnya dengan Randai. Untuk pemuda-pemuda pemain Randai manfaat Randai sudah jelas sejak mereka memasuki Perguruan Silat. Seperti telah dikemukakan, Perguruan Silat merupakan lembaga pendidikan sebuah kaum atau kampung di samping surau. Sekarang lembaga pendidikan itu bertambah sekolah.

Randai bagi masyarakat, terutama penonton mempunyai fungsi edukatif, hiburan dan mempererat hubungan sosial. Melalui Randai anak-anak yang menonton tertarik untuk belajar silat, mempunyai ketangkasan bersilat akal dan bersilat lidah. Mereka juga membentuk "*ideal-tipe*" dan melakukan indentifikasi diri dengan tokoh-tokoh dalam cerita itu. Pada dialog-dialog Randai mereka mendengar pepatah-petitih dan ajaran-ajaran Adat dan tahu bagaimana dan kapan semuanya itu digunakan. Dengan demikian mereka mendapat pendidikan Adat sambil mendapat hiburan melalui situasi-situasi yang kocak yang ditimbulkan kelangan pendekar. Minat mereka pada seni Suara dan seni Tari juga muncul bila mereka mendengar Dendang yang merdu dan melihat tari-tarian yang tangkas.

Pemuda-pemuda melalui penampilan Kaba mengenal apa arti perjuangan menurut garis Adat dan bagaimana caranya memenangkan perjuangan itu. Dan mereka terhibur oleh pantun-pantun percintaan, situasi yang lucu dan suara yang merdu. Tidak dapat tidak mereka menaruh perhatian, mereka menaruh perhatian khusus pada jurus-jurus Silat yang ditampilkan pada adegan perkelahian.

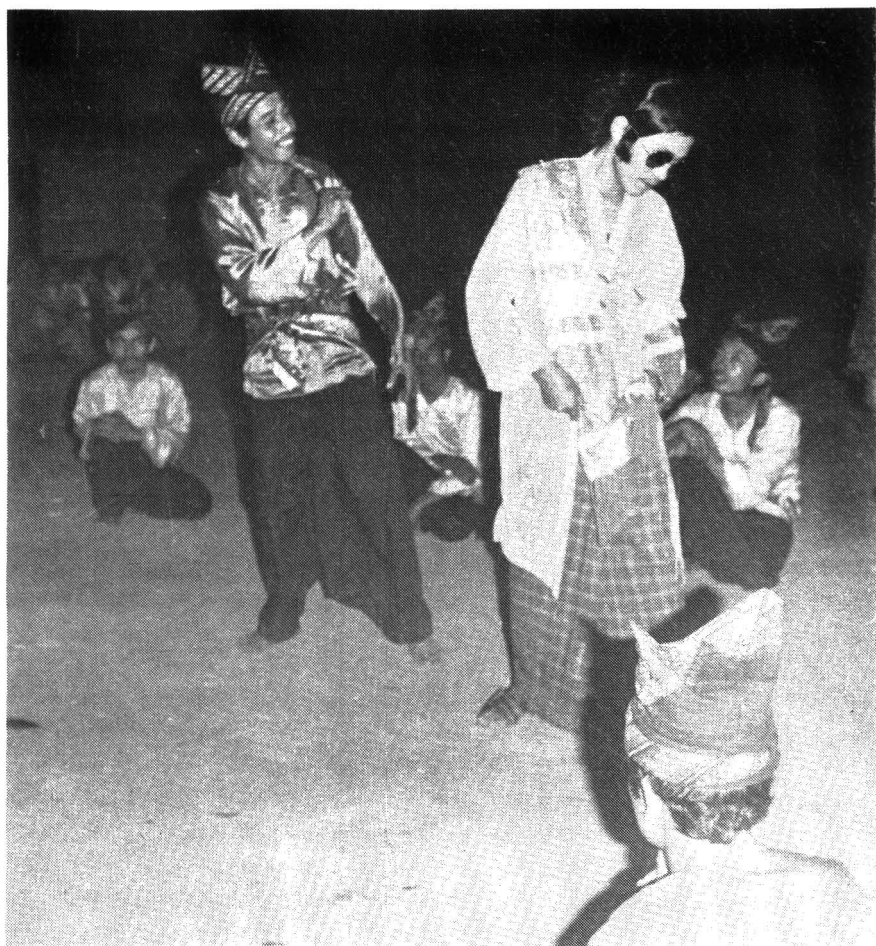


Foto 8  
*Salah Satu Adegan Randai dengan  
 Cerita "Si Malanca".Dimainkan oleh Kelompok Randai  
 'Ikan Sakti' Sungai Jernih, Kab. Agam.  
 Peranan Wanita dimainkan oleh Pemain Pria*

Pemudi dan kaum wanita melalui Randai disadarkan kembali konsekuensi dari peranan mereka sebagai kaum ibu dalam sistem kemasyarakatan yang berdasarkan pada kekerabatan yang matrilineal. Pada mereka diperlihatkan bahwa kaum ibu adalah sumber dari kebijaksanaan dalam hidup bermasyarakat, tetapi juga sumber ketegangan sosial. Melalui Kaba kaum ibu dihadapkan pada pilihan-pilihan dan ajaran Adat menunjukkan mana pilihan ideal. Secara khusus pemudi tentu tertarik pada Dendang dan pantun percintaan dan penampilan tokoh-tokoh jantan yang heroik serta bijaksana.

Bagi orang tua-tua menonton Randai merupakan penyadaran mereka tentang apa yang ideal dan bagaimana kenyataan yang sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka terus menerus mendapat kesempatan untuk melakukan perbandingan-perbandingan, hingga kearifan mereka tetap diasah. Mereka akan terhibur bila pada saat yang tepat tokoh-tokoh ideal mereka menemukan kegembiraan karena berhasil memenangkan perjuangan. Semuanya itu berarti bahwa Randai merupakan media re-edukasi pada orang tua-tua.

Bagi sebuah negari adanya Kelompok Randai yang baik dapat merupakan harta budaya yang menumbuhkan kebanggaan, serta meninggikan derajat negari dalam hubungan dengan negari-negari lain. Selain kesenian, harta-budaya sebuah negari yang menimbulkan kebanggaan adalah mesjid dan Balairung serta Rumah-gadang. Mesjid yang besar serta indah, Balairung yang megah serta jumlah Rumah-gadang yang banyak, lengkap dengan Rangkianya membuktikan bahwa negari itu didiami oleh masyarakat yang makmur, cerdas dan mempunyai selera yang tinggi.

Atas dasar itulah sampai saat ini kesenian dan Mesjid serta Balairung mendapat pengayoman dari Pemerintah Negari, terutama di Luhak Nan Tigo dan sebagian Pesisir. Sebuah negari akan merasa rendah diri kalau tidak mempunyai orang yang mampu dan tangkas membawakan Tari, atau Galombang untuk menanti tamu. Juga akan malu bila tidak ada orang yang fasih menyampaikan Pidato Adat di hadapan orang banyak. Karena itu adanya kegiatan kesenian atau permainan rakyat merupakan hal yang ideal bagi seluruh negari. Tetapi sekarang tidak semua negari di Minangkabau yang jumlahnya 545 itu mempunyai kegiatan kesenian yang teratur dan terpelihara baik.

## **BAB IV**

### **ZAMAN BERUBAH, MUSIM BERGANTI**

#### **1. Di Mana Bumi Dipijak, di Situ Langit Dijunjung**

Randai tidak hanya hidup di desa-desa Minangkabau. Pendukung kesenian ini mempunyai semangat melakukan perantauan dari kampung kelahiran. Mula-mula mereka merantau dari kampung kelahiran ke kota-kota kecil yang dekat. Kemudian mereka meninggalkan wilayah Minangkabau. Ada yang pergi ke kota-kota besar, seperti Medan, Palembang, Jakarta dan Bandung. Ada pula yang merantau dalam wilayah pengaruh kebudayaan Minangkabau, seperti daerah Riau, Jambi dan Bengkulu. Dalam melakukan perantauan, orang-orang yang berasal dari Minangkabau itu bertemu dengan orang-orang sekampung atau seluhak. Mereka mendirikan organisasi sosial untuk mempererat silaturrahi dan saling tolong menolong dalam keadaan sulit, saling mengunjungi bila ada musibah ataupun perhelatan kawin. Pada Hari Raya Idul Fitri mereka berkumpul merayakan hari besar itu. Nostalgia, rindu pada kampung halaman dan solidaritas tumbuh dalam diri para perantau itu. Mereka yang mempunyai kemampuan dan minat pada kesenian ketika di kampung melaksanakan pula kegiatan kesenian, baik musik, tari, maupun cabang kesenian lain. Randai juga mereka susun menurut kemampuan yang ada pada mereka. Karena jauh dari sumber, terjadi perubahan-perubahan dan penyesuaian-penyesuaian, hingga Randai yang ada di perantauan mempunyai gaya spesifik pula. Sebagai contoh di Taluk Kuantan - Riau, dijumpai Kelompok Randai yang membawakan Kaba Cindua Mato dengan bahasa yang dicampur aduk antara Bahasa Minangkabau dengan Bahasa Melayu. Dendang yang mereka dendangkan lebih banyak Dendang Melayu, sedangkan Galombang tidak lagi bersumber dari Silat Minangkabau, tetapi telah mengambil joget atau Tari Melayu.

Di Pekan Baru dan Medan, Kelompok Randai yang jumlahnya cukup banyak, makin meninggalkan Dendang Minangkabau dan Pencak Silat Minangkabau. Mereka makin terpengaruh oleh irama-irama Melayu serta Dangdut dan Minang Pop dan gerak Galombang lebih banyak improvisasi dan Tari Melayu atau joget.

Kelompok Randai tidak lagi berada sepenuhnya dalam Perguruan Silat. Keadaan seperti ini akhir-akhir ini juga dijumpai di Minangkabau sendiri, terutama di kota-kota.

Gelanggan atau sasaran tidak sepenuhnya pula berfungsi sebagai wadah pendidikan informal. Fungsi hiburan dari Randai sudah sama pentingnya dengan fungsi pendidikan. Bahwa fungsi pendidikan dari Randai makin berkurang. Hal ini dapat dipahami, sebab Adat mengajarkan supaya orang Minangkabau mempunyai kemampuan menyesuaikan diri dengan kondisi dan situasi lingkungan. Fatwa Adat menyatakan bahwa "di mana bumi dipijak, di sana langit dijunjung".

Perubahan dan penyesuaian bukan hanya pada Dendang dan Galombang. Juga terjadi penyesuaian *casting*. Peranan wanita sudah banyak dimainkan oleh wanita dan disesuaikan pula usia antara tokoh cerita dengan pemain. Demikian pula dengan pemain laki-laki.

Kecenderungan teatral dalam *blocking*, *gesture* dan pengucapan banyak pula dipengaruhi oleh teater modern. Bahkan Randai sudah ditampilkan di panggung-panggung dengan penataan cahaya yang gemerlapan, tidak lagi semata-mata di arena alam terbuka. Perubahan dan penyesuaian juga tampak pada pakaian. Pakaian makin warna-warni, termasuk celana. Kalau selama ini warna celana gelembong berwarna hitam, maka ada Kelompok Randai yang memakai celana galembong berwarna merah, biru, hijau dan sebagainya.

Kecenderungan perubahan dan penyesuaian juga tampak mencapai mutu yang tinggi sebagai penampilan kesenian, tetapi ada pula yang menjadi Pop dan dangkal. Di kota-kota pemuda-pemuda yang memasuki Kelompok Randai tidak menguasai langkah-langkah dan dasar-dasar gerak Silat, hingga unsur ketangkasan dalam penampilan Randai menjadi berkurang. Tetapi unsur dramanya makin menonjol.

## 2. Lain Tempat Tegak, Lain yang Tampak

Selain terjadinya penyesuaian dan perubahan Randai dengan keadaan lingkungannya, terjadi pula perubahan pandangan masyarakat terhadap Randai. Dalam kemajuan komunikasi di dunia dewasa ini, kampung-kampung di Minangkabau tidak dapat menutup diri. Teknologi modern dengan bermacam produknya telah merembes ke perkampungan



Foto 9  
*Pertunjukan Randai digemari tidak saja oleh  
Orang Tua-tua, tetapi juga Anak-anak.*



masyarakat Minangkabau. Listrik telah menyala di puncak-puncak gunung dan di lembah-lembah. Radio transistor, tape-recorder, majalah dan surat kabar bukan merupakan benda-benda yang asing di pedalaman Minangkabau. Film-film cerita ditonton oleh penduduk kampung mulai dari anak-anak sampai kakek dan nenek-nenek di "bioskop-terbuka". Mereka mengenal cerita-cerita baru, Silat Kung Fu, lagu-lagu cengeng dan *hot*, kekerasan dan ancaman serta tipu-daya, kebebasan *sex* dan sebagainya. Akhir-akhir ini televisi juga telah masuk ke lepau-lepau dan Rumah-gadang di kampung-kampung. Lagu-lagu Pop telah jadi saingan saluang dan dendang.

Semuanya itu telah banyak merubah sikap dan perhatian masyarakat dalam kehidupan mereka sehari-hari, termasuk terhadap Randai. Kini mereka telah punya banyak pilihan untuk menyaksikan pertunjukan, sehingga Randai tidak lagi merupakan pilihan yang mempunyai daya tarik khusus.

Dalam rangkaian acara perkawinan, pertunjukan Randai mungkin saja diganti dengan *band* atau orkes Melayu, lebih-lebih di kota-kota.

Tetapi dalam rangkaian acara meresmikan Penghulu penampilan Randai tidak dapat ditiadakan begitu saja. Demikian pula dalam perayaan negeri yang mempunyai nilai tradisional.

Meskipun terjadi perubahan dan pergeseran pandangan masyarakat terhadap Randai, namun jumlah Kelompok Randai yang kini terdaftar pada Kantor Bidang Kesenian Departemen P&K Wilayah Propinsi Sumatra Barat mencapai 300 buah.

Jumlah ini tampaknya akan terus bertambah, karena mulai adanya perhatian dari Pemerintah Daerah baik pada Tingkat I, maupun pada tingkat II terhadap kesenian tradisional, terutama Randai. Dari pihak Departemen P&K perhatian untuk merangsang kehidupan Kelompok Randai juga makin tampak.

Bahkan Sekolah Menengah Kesenian Indonesia, Jurusan Minangkabau di Padang Panjang dalam tahun ajaran 1979 ini akan membuka jurusan Randai di samping jurusan Tari dan Karawitan yang telah ada. Penyusunan kurikulumnya telah selesai sejak tahun 1977 yang lalu.





Foto 10  
*Mesjid Merupakan Lembaga Pendidikan yang  
Penting dalam Masyarakat Minangkabau.  
Latihan Randai dan Silat dimulai apabila sudah  
selesai mengaji dan menjalankan sembahyang Isya.'*

### 3. Berjalan Telah Sampai ke Batas

Pengembaraan menempuh jalan panjang telah dilaksanakan. Lukisan dan pemandangan tentang Mitos, Legenda, Adat Minangkabau sampai pada Randai telah dilihat dan dijalani.

Dalam pengembaraan panjang ini ada saat-saat yang melelahkan ketika menempuh pendakian yang terjal. Tetapi ketika telah berada di puncak, maka terbentanglah panorama yang indah. Ada saat menempuh laut tenang, tetapi tidak kurang pula kesempatan dihantam badai dan diamuk gelombang.

*Lama hidup banyak dirasakan.*

*Jauh berjalan banyak yang dilihat.*

Kini pelayaran sudah sampai ke pelabuhan tujuan dan perjalanan sudah sampai ke batas. Yang dimaksud telah sampai yaitu menjawab pertanyaan "Apakah Randai itu ?" Telah dilukiskan latar-belakang pemikiran dan pandangan serta sikap hidup manusia yang mendukung kebudayaan Minangkabau. Telah diperlihatkan lintasan sejarah yang ikut memberi bentuk dan warna pada kebudayaan Minangkabau. Telah dipaparkan bentuk-bentuk kesenian Minangkabau, bagaimana terjadinya Randai, apa kedudukan Randai dalam masyarakat dan bagaimana penampilannya. Juga telah dipaparkan penonton Randai dan perubahan sikap masyarakat terhadap Randai, termasuk perhatian pemerintah.

Dengan demikian buku "Kesenian Randai di Minangkabau" ini sudah patut diakhiri dengan pantun seperti di bawah ini :

*Tidak baik membuang kacang*

*Elok diambil yang terdekat*

*Pilih saja yang berbunga*

*Tidak baik merentang-panjang*

*Elok dijalin jadi singkat*

*Pilih saja isi maknanya*

Dan supaya pantun tidak sepi sendiri, sebaiknya dua seiring :

*Bertepuk angin di haluan*

*Anak raja tampak gembira*

*Buruk dan baik kesan tuan*

*Tidak saya banyak bicara.*

\*\*\*

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Kasim.A, Teater Tradisional Di Indonesia, Direktorat Pembinaan Kesenian, Ditjen Kebudayaan Departemen P&K, Jakarta, 1975.
- Asri Tarinoen, *Suatu Pembicaraan Tentang Randai di Kecamatan Matur, Kabupaten Agam*, Skripsi untuk mencapai Sarjana Muda Karawitan, ASKI jurusan Minangkabau, Padang Panjang, 1975.
- Bahan-Bahan Saresehan Randai*, Tanggal 20 s/d 21 Juli 1975, di Batu Tebal Singkarak, dihimpun oleh Kantor Bidang Kesenian Kanwil Departemen P&K Propinsi Sumatra Barat.
- Bahar Datuk Nagari Basa, *Tambo dan Sisilah Adat Alam Minangkabau*, CV Eleonora, Payakumbuh, 1966.
- Datuk Sangguno Dirajo, *Tambo Alam Minangkabau*, Balai Pustaka, Jakarta, 1966.
- Himpunan Prasaran Dan Kertas Kerja Seminar Sejarah dan Kebudayaan Minangkabau*, Tanggal 1 s/d 8 Agustus 1970, di Batusangkar, Jilid I dan II, dihimpun oleh Pemerintah Daerah Tingkat II Katomadya Padang, 1970.
- Idrus Hakimy Datuk Rajo Penghulu, *Rangkaian Mustika Adat Basandi Syarak di Minangkabau*, CV Rosda, Bandung, 1978.
- Majalah Kebudayaan Minangkabau*, No. 3-4, Tahun I-1974, Yayasan Kebudayaan Minangkabau, Jakarta.
- Majalah Kebudayaan Minangkabau*, No.5, Tahun II-1976, Yayasan Kebudayaan Minangkabau, Jakarta.
- Mansoer, M, D, dkk, *Sejarah Minangkabau*, Bhratara, Jakarta, 1970.
- Mariaty Mochtar, *Dendang Minang di Tengah-Tengah Masyarakat Minangkabau*, Skripsi untuk mencapai Sarjana Muda Karawitan, ASKI jurusan Minangkabau, Padang Panjang, 1975.
- Murad Sutan Saidi, *Pertumbuhan dan Perkembangan Indang Di Daerah Padang Pariaman*, Skripsi untuk mencapai Sarjana Muda Karawitan, ASKI jurusan Minangkabau, Padang Panjang, 1975.
- Nasroen, M, *Dasar Falsafah Adat Minangkabau*, Bulan Bintang Jakarta, Cetakan kedua, 1971.

**Nurbaini. B, *Tari Alang Suntiang Pangulu di Padang Lawas, Kecamatan Banuhampu Sungai Puar, Kabupaten Agam*, Skripsi untuk mencapai Sarjana Muda Karawitan, ASKI jurusan Minangkabau, Padang Panjang, 1975.**

\*\*\*

